HJEMMECOMPUTER

HC RUN

Nr. 4 1987 4. årgang
APRIL (31/3 - 30/4)
Dkr. 28,50 Nkr. 28,50

ALT OM COMMODORE

PRISBOMBE: AMIGA under 6.000,-



DANMARKS STØRSTE LAGER AF PC UDSTYR PRÆSENTERER:



JUMBO 1500 TURBO

Den nye IBM® XT Kompatible standard

AT kabinet m. reset knap og keyboardlås på front. 8 slots mother-board m. Intel 8088-2 4.77/8 MHz, 8087-2 option, 640 Kb ram, 2 x 360 K floppy disk japansk drives. HERCULES eller farve display kort. Multi funktions kort m. floppy disk controller, seriel/parallel porte, clock, kalender og games adapter.

Kr. 7.250-

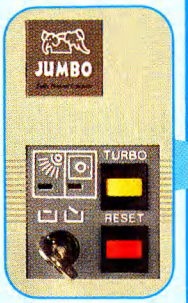


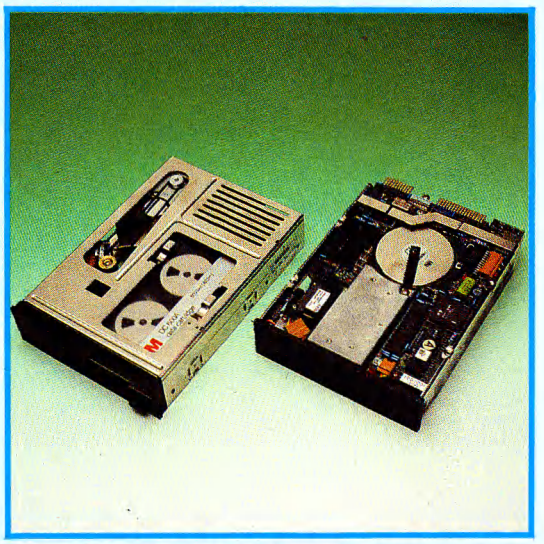
JUMBO AT MINI BABY

Danmarks mindste IBM® Kompatible AT.

AT MINI kabinet løft op type m. turbo switch og reset knap og keyboardlås på front. 8 slots motherboard, Intel 80286 6/8 MHz, Intel 80287-8 option, 512 Kb ram, 20 Mb harddisk, 1 x 1.2 EPSON eller NEC floppy disk drive, HERCULES eller farve display kort, Western Digital 1100c combi floppy disk/harddisk controller. Seriel/parallel printer kort samt keyboard.

Kr. 17.995-





60 MB tape streamer m. controller og software

Kabler og monteringsvejledning medfølger. **Kr. 7.500-**

20 MB Shinwa japansk harddisk

Halv højde drive m. controller og kabler. **Kr. 4.900-**

HUSK VI HAR ALT TIL DERES PC'ER:

Printere, Monitors, Software, Disketter og ca. 500 andre produkter!

Forhandlere velkomne



JUMBO 1500 TURBO "KLIK V20"

3.0 på NORTON

AT kabinet m. turbo switch, reset knap og keyboardlås på front. 8 slots motherboard m. 8 MHz NEC V20 Cmos processor, 8087-2 option, 640 Kb ram, 2 x 360 Kb floppy disk japansk drives. HERCULES eller farve display kort. Multi funktions kort m. floppy disk controller, seriel/parallel porte, clock, kalender og games adapter.

Kr. 7.995-

Alle priser er excl. monitor og moms.



Borups Allé 116, 2000 Frb. C, Tlf. 01 33 11 55

TARLO ApS

Forhandlere: København, Dansk Data Discount, St. Kongensgade 47, 01 13 99 00

Computer Discount, 01 42 33 11. **Frederiksberg,** abcoDATA, 01 35 55 50. **Amager, I.** A. Electronic, 01 55 15 40. **Bagsværd,** Design Micro, 02 98 72 74. **Helsingør,** A. B. S. Data, 02 10 18 25. **Roskilde,** J. S. Data, 02 37 07 17. **Ølstykke,** Ølstykke Foto & Computer, 02 17 94 94. **Tåstrup,** 2 M Electronic, 02 99 30 66. **Vejle,** C. B. Radio, 05 83 84 85. **Holstebro,** J. R. Electronic, 07 40 16 66. **Hadsund,** Data-bit, 08 12 68 22. **Fåborg,** LA-MET Computer, 09 61 28 22. **Aalborg,** Nytorv Data Discount, 08 16 44 88. **Sønderjylland,** Sønderjydsk Data Service, 04 83 38 11. **Søborg,** Data Butik, 01 56 42 46. **Odense,** Vesuna, 09 17 95 90. **Helsinge,** Deltronic Data, 02 29 88 11. **Skanderborg,** J. L. DATA, 06 57 24 06

IBM is a registered trademark of international business machines corporation

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:
Kasper Barfoed
Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Flemming Lerbæk
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Peteren
Rikard Nielsen
Thomas Fiil
Sune Hodal
Thomas Wilhelmsen
Søren Bang Hansen

Fotograf
Turtle Studio

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Redaktion & udgiver:
IC RUN Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

Abonnement:
Dorthe Christensen
Telefon: 01 95 56 95

Annoncepriser:
1 side 5.375,-
1/2 side 2.855,-
1/4 side 1.800,-
1/8 side 1.190,-

1 farve..... 1.365,-
4 farver 2.365,-

Tilmeldt
Dansk Oplagskontrol
Oplag 23.000

IC RUN 4

Indholdsfortegnelse

Læsernes TOP 10-spil 4
Commodore Games Console 1.4 5
BASER: Oversigt over de danske databaser 6
Newsdesk - De seneste Commodorenyheder 8
Amiga Nyheder 12
Las Vegas: Reportage fra CES-showet 14
Snydehjørnet 17
Tips, tricks og især direkte snyd til kriseramte joystikvridere.
Highscorelisten 19
Er du i mesterklassen?
Danmarks bedste scores i over 200 forskellige spil.
COM-fect: programmer til Commodore 128 20
Adventure: Bigby's Hytte, Der var Engang .....
Test af »Gunslinger« og »Seabase Delta« 22
Adventure-Tips 24
Bigby's Brevkasse med hjælp fra læserne 25
AMIGA-windows, Tips til din Amiga 26
Program- sektion: Kaptajn Peek & Poke 28
MUSIK: Sæt lyd på din 64'er eller Amstrad 32

SOFT SPOT med tests af Commodore-software
Tiger Mission: Nyt spil fra KELELINE 34
Leviathan 35
Bomb Jack II 36
Short Ciruit 37
Brian McClough Football 38
Mutants 39
GUNSHIP 40
ACRO JET 42
Starglider 43
Games Hotline 44
AMIGA-Software: Hollywood Hijinx, SDI, Championship Golf 46
DeLUXE Paint II og DeLUXE Music Construction Set 48

NEWDESK 50
PCM 20 Turbo: Test af PC fra Circuit Design 51
Public Domaine Software 52
Test af Alcotini-Eprombrænder 55

Næste nummer udkommer 30. april

TOP 10

NR.	Stemmer	i %	BEDSTE SPIL:
1	56	7,8%	WORLD GAMES
2	55	7,6%	Green Beret
3	43	6,0%	URIDIUM
4	37	5,1%	Bomb Jack
5	33	4,6%	IKARI Warriors
6	27	3,8%	Ghost'n'Goblins
7	26	3,6%	FIST II
8	24	3,3%	Paperboy
9	22	3,0%	1942
10	21	2,9%	THE VIKINGS

DE VÆRSTE SPIL

1	33%	KNIGHT RIDER
2	4%	BAZOOKA BILL
3	3%	MIAMI VICE
4	2,5%	JAIL BREAK
5	2,5%	ZORRO

Så er spændingen udløst i vor store konkurrence om læsernes TOP 10 - favoritspil. Der blev afgivet 719 stemmer og vinderen er... WORLD GAMES med 56 stemmer! Det skal dog siges at GREEN BERET kom lige i hælene med 55. Klassikeren URIDIUM fik hele 43 stemmer: det var 3 gange så mange som efterfølgeren ALLEYCAT. Den gamle kending BOMB JACK fik 37 stemmer, og de andre Elite-titler IKARI og Ghost'n'Goblins indtager plads 5 og 6.

Den danske The Vikings nåede lige netop at komme med på listen med 21 stemmer og på en 10. plads.

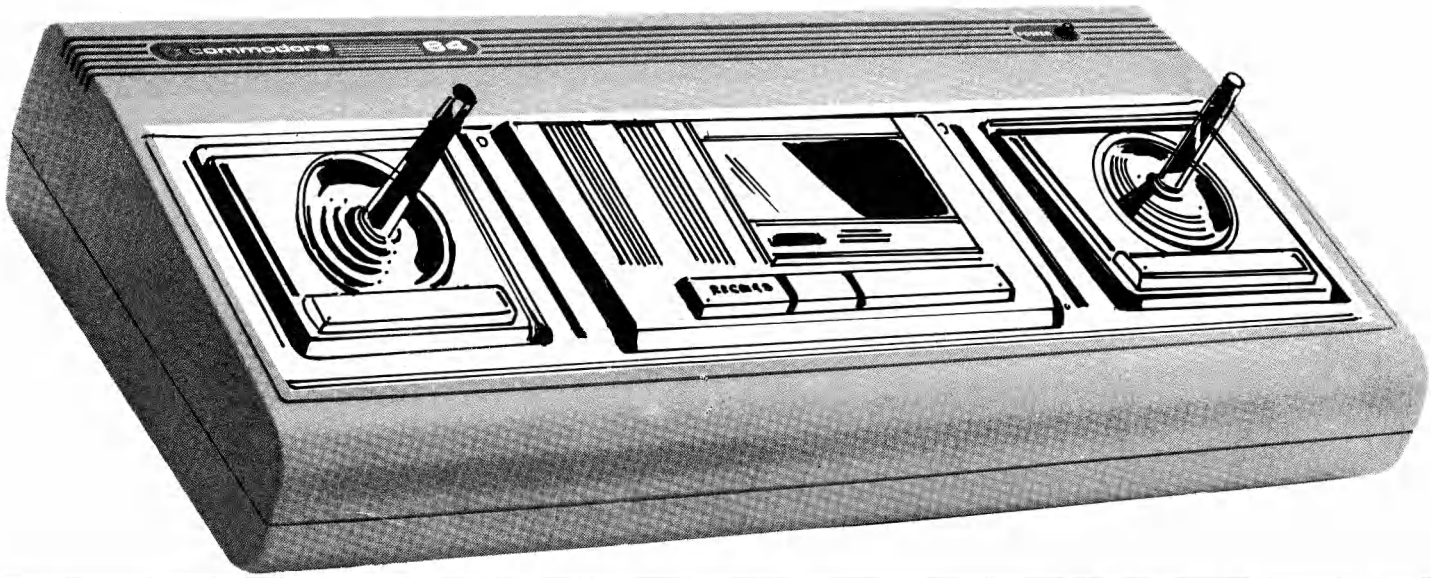
Kigger vi på det absolut værste spil, kommer KNIGHT RIDER ind på en suveræn førsteplads. Den fik 33% af stemmerne, mens den næstdårligste BAZOOKA Bill måtte nøjes med 4%, foran MIAMI VIce 3% og JAIL BREAK og ZORRO, hver med 2,5%.

De 10 præmier er venligst stillet til rådighed af QUICKSOFT.

VINDERNE af de lækre JOY-JOYsticks med hele 4 FIRE-knapper er:

Adam Rubin, Jordbærvænget 35, 2980 Kokkedal
Gert Lynge, Rosenbjerg 19, Humlum, 7600 Struer
John Nybrandt, Egeholmen 11 2. t.v., 2680 Solrød Strand
Akin Christensen, L.A. Ringsvej 147 II tv., 5230 Odense M.
Tommi Braum, Lærkens Kvarter 26B, 2620 Albertslund
Niels Hedelund, Viborgvej 34, Klejtrup, 9500 Hobro
Lennart Pedersen, Søndergade 177B, 5591 Gelsted
Tommy Christiansen, Lærkevej 2, Tranum, 9460 Brovst
Jacob Rasmussen, Hybenvejn 30, 4930 Maribo
Mia Joensen, Bognevej 7, 3250 Gilleleje

Commodore 64 GC (TM) Games Console 1.4



De dedikerede spille-konsoller, det vi andre kalder TV-spil, vinder igen frem i det store udland, hvor flere og flere erkender, at det de virkelig vil have er spil, spil og atter spil. Hvis man samtidig gerne vil nyde godt af de mange spil, der allerede findes til 64'eren, er svaret nu på vej.

Det forventes at GC'eren i løbet af ganske kort tid helt vil erstatte den almindelige 64-model således at den lave ende af markedet bliver delt på GC og Commodore 128 på samme måde som Amiga'en i de højere prislag nu er splittet ud på 2 maskiner (500 og 2000).

Commodore 64 Games Console (TM) er (som det femgår af tegningen) en ombygget 64'er, konstrueret specielt til spilleformål med to indbyggede joystik, der dog også kan tages af og holdes i hånden. Indmaden i den ny maskine er fuldt kompatibel med den gamle, men udenpå er der betydelige forskelle.

Mellem joystikkene er der på den ny model indsat en ikke helt almindelig båndoptager. Den kan kun afspille, men til gengæld med firedobbelt hastighed. Det bliver således muligt at indlæse almindelige 64'er-bånd med 2400 baud, altså lige så hurtigt som en 1541-diskettestation kan klare det nu. Maskinen vil være indstillet til automatisk at spole tilbage og begynde indlæsningen af programmet når båndet bliver sat i, og skulle dermed have elimineret ethvert behov for at læse loading-instruktioner for at starte et spil.

Til gengæld for SuperSpeed (TM) båndspilleren er der intet tastatur på den nye model, hvilket jo heller ikke vil betyde noget for den typiske anvendelse. Menuvalg og lignende, der normalt skulle gøres via tastaturet, klares v.h.a. et lille stykke front-end-software (GhostKeyboard (TM)), der aktiveres ved at holde den røde knap ved båndoptageren nede. Herved fremkaldes et grafisk billede af et tastatur på den nederste del af skærmen, og dette kan så betjenes med joystikket.

For folk, der bruger hjemmets TV-apparat som skærm til computeren, er der også nyheder i den nye model. Et indbygget ur og relæ sørger for selv at skifte over til TV-billedet, f.eks. når der kommer TV-avis. Denne mulighed styres også via indbygget software, og kan også tænkes brugt af forældre, der f.eks. kunne programmere maskinen til at slå fra ved sengetid. Programmer til dekodning af urets program er efter sigende allerede ude i piratkredse.

For at kunne lave den automatiske omskiftning må kablet fra TV-antennen til TV'et føres gennem computeren. Herved slipper man også for at skulle skifte mellem antennekablet og ledningen til computeren når der skal ses TV.

Der er endnu hverken sat datoer eller pris på den nye model, der p.g.a. båndoptageren først og fremmest må være tænkt til det europæiske marked, men flere oplysninger skulle kunne fås på tlf. 01 04 19 87.

BASER

Da min ærede redacteur bad mig skrive en artikel om modems - ligemeget hvad, bare modems - besluttede jeg mig for at skrive om de danske baser.

Altså - igang med baserne.

Ok - vi starter med DK no. 1.

MagnaBase. 01397110. 300 1200/75 1200 og 2400 baud.

Basen byder på news, programmer og en mailbox. Den eneste grund til Magna's popularitet er mailboxen. Den er meget let at finde ud af, så der er enormt mange folk, der skriver til hinanden. Man finder også enkelte firmaer, men denne base er for hobbyfolket med de små datamater (dvs: den RÅ del af computerfolket!). Har du lige fået modem i julegave, og vil du gerne møde andre mennesker med de samme interesser, som dig selv - så log dig på MagnaBase!

Basen med hunden:

The Missing Ling FIDO. 01874756. 300 1200/75 1200 og 2400 baud.

Drevet af modemverdenens Mr. Nice Guy, er denne en af de utallige FIDObaser i verden. Det Manglende Led byder også på up/download af programmer.

Der er også en mailbox, men den er lidt sværere at bruge end Magna's, og du kan først skrive privat post, når du har opnået en hvis status. En sjov ting med baser er funktionen Chat with SySop. På Magna skal du være mere heldig end Wilhelm Tell, da han pløkkede æblet af sin pode, for at kunne snakke med SySoppen. På The Missing Link (blandt venner kaldet Williams VVS) er der næsten altid en SySop i den anden ende. Prøv noget andet: Prøv The Missing Link!

Den lille ukendte:
Betafon BBS. 01241770. 1200/75 baud. 300 1200 baud.

Du har nok tit set i Betafon's reklamer, at de også har en database. Aha! lad os prøve at ringe! I med multimodemet - vælg 1200/75 og dreje nummeret... Online. Vente. KRIMS-KRAMS!! Hvad? Har Kenneth Dideriksen leveret ANSI til denne base? På med røret. Ringe op til Betafon på den gammeldaws måde (den med knoglen op til spalten og ævle-bævle i en time...) og spørge, hva fa.... der er i vejen. »Vor base virker desværre ikke med multimodem.«. Farvel igen. Well - fear not. The Allied Freak har fundet LØSNINGEN! På multimodemet er der en funktion, der hedder Specify Choises. Vælg den og vælg 1200/75. Nu skal du vælge pariteten. Der er listet fire forskellige (f1-f4). Vælg den femte (f5) - ja, de ER mærkelige hos Miracle Technologies i England. Nu er sagen så i orden. Udover Up/Download, har basen også en mailbox, der er svær at finde ud af i begyndelsen, men når man har lært at bruge den, er den virkelig nem! Betafon er gået et skridt videre og har sat nogle lister på basen. Der er f.eks. en liste over nyt software til Amiga og c64. Du kan så bestille ved at skrive et brev til en vis hr. Varebestilling. (Jeg undrer mig over, hvem DET kan være...). Der er også hardware fra c16 til Amiga (incl. PC). Der er endda en liste for radioamatører.

Endnu en FIDO:
Ad-Line. 02986607. 300 1200/75 1200 og 2400 baud.

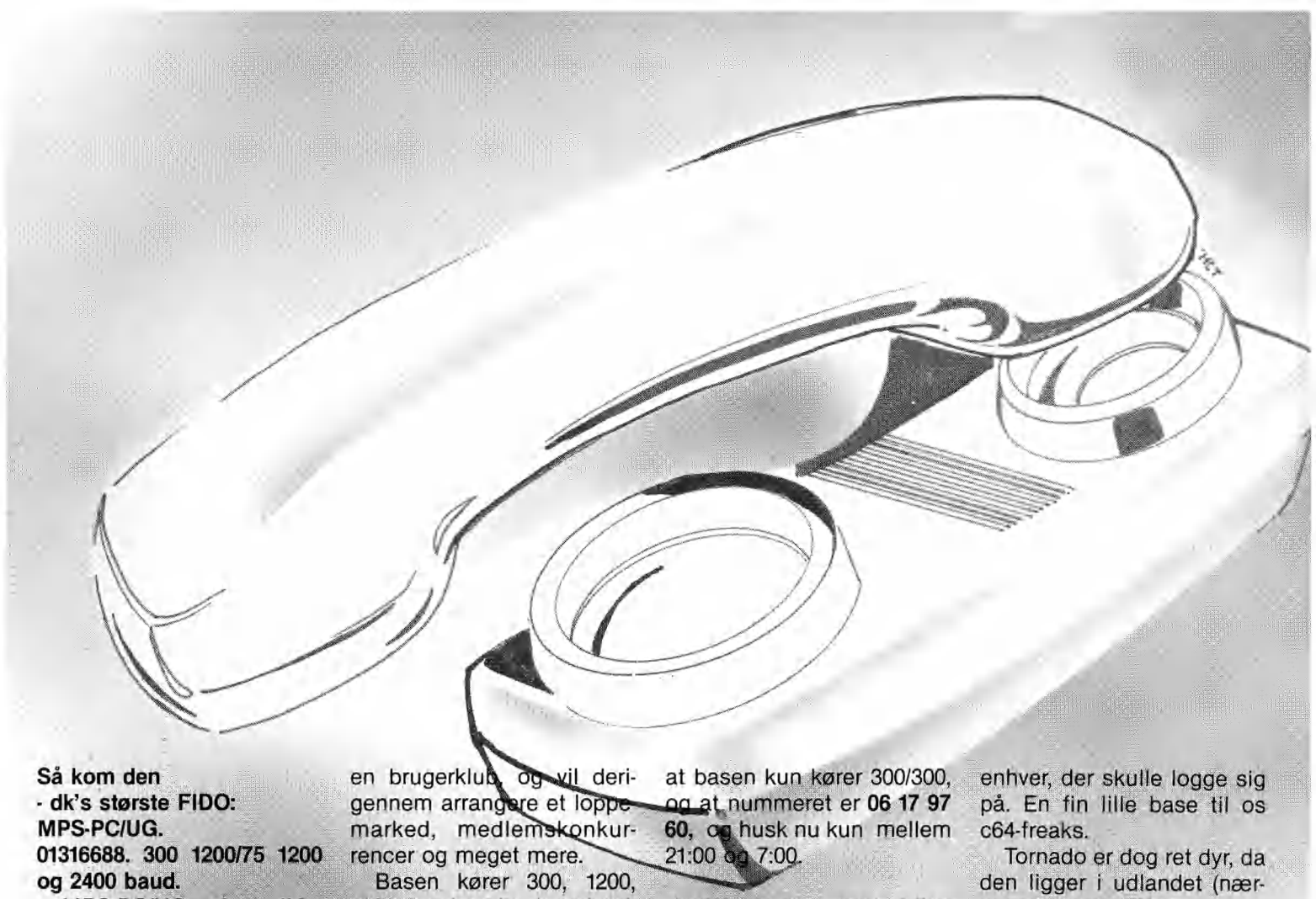
På denne base huserer Grafikflipperen Kenneth Dideriksen. Når du logger dig på, ligner det mere en samtale med svigermor, end en database. Bare rolig! Det er kun ANSI-grafik. En helligdom, det kun er tilladt PC-brugere at durke...

Når du har logget på, må du pænt oplyse hvem du er. Nu får du at vide, om der er post til dig og hvor den ligger. AD-Line er, ligesom The Missing Link, opbygget af forskellige message areas.

På AD-Line er der omkring 20-30 sådanne områder. Der er også et med mig - bare vælg The Allied Freak's Corner - der er anmeldelser af de nyeste spil plus min private mailbox. AD-Line har, ligesom TML fido, et filearea med guf til commodore 64 og andre PC'ere (hovsa...)

Endnu en base i Fyn's hovedstad:
Odense Mailbox 64. 09123354. 300 baud. fra 19:30 til 7:00.

Odense Mailbox 64 har ændret navn til Tornado dk 3. Basen er stadig den gode gamle RIBIT base. Basen kører 300 baud og har åbent fra 19:30 til 7:00.



Så kom den
- dk's største FIDO:
MPS-PC/UG.
01316688. 300 1200/75 1200 og 2400 baud.

MPS-PC/UG giver ikke meget til os seje 64'er monstre. SySoppen får grønne knopper, når han ser en Commodore 64 i userloggen, og sletter STRAKS vedkommende! Jeg er dog stadig medlem - måske ikke, når denne artikel bliver bragt... Hvis du kun har commodore 64, kan du næppe bruge denne base til noget. MPS-PC/UG er for de seriøse - nu er du advaret!

To nye Danske BBS'er

Der har altid været mange jyder, som har klaget over at de fleste baser lå på Sjælland, og der er det jo dyrt at ringe til. Det bliver der nu rodet bod på, da der pr. 1/1-87 er åbnet en ny base i det jyske. Navnet på basen er CTbasen Log On. Databasen kører på et Michtron system, så det vil derfor være meget nemt for nye brugere at benytte systemet. CTbasen Log On, indeholder naturligvis alle de muligheder som vi kender, så som up og download, samt en mailbox. Som noget nyt, vil de starte en brugerklub, og vil derigennem arrangere et loppemarked, medlemskonkurrencer og meget mere.

Basen kører 300, 1200, 2400 Baud, og har knogletallene 06 55 14 48, 8 databit, 1 Stopbit, None paritet.

Den anden database er også i det jyske, og for at det ikke skal være løgn, så har den også til huse i Århus. Denne base er den anden base i Danmark, der er tilsluttet **Tornadokæden,** som er meget udbredt i Tyskland. Basen hedder Tornado DK-2 og er faktisk lige åbnet, derfor har der ikke været så meget tid til at kikke på basen, men hvis du kender Tornado DK-1, så kan jeg sige at det er det samme system som 1'eren kører på. Basen kører i øjeblikket kun på en 64'er, som forventes at blive udskiftet med en PC'er inden længe. Basen er i testperioden kun åben i et begrænset tidsrum, nemlig mellem 21:00 til 7:00. Du bedes venligst respektere dette, da det er en privattelefon uden for basens åbningstid, siger sysoppen, Kristian Ottosen. Til slut er det vel bare, at basen kun kører 300/300, og at nummeret er **06 17 97 60,** og husk nu kun mellem 21:00 og 7:00.

Basen har den sædvanlige mailbox plus en række sjove og informative bulletins. Prøv at log på og læs den ucensoredede udgave af Kurt News. Det skal nok sikre et par latterbrøl i de små hjem rundt omkring i landet.

Tornado Denmark 1.
09157580. 300 baud. 24 timer alle hverdage.

Tornado er FOR commodore 64 og kører PÅ commodore 64 og handler KUN om commodore 64. Så er det sagt. Da denne base kører på en c64, må man sige sig selv, at den er langsom! Der er dog håb forude, for den kommer snart over på en PC og så kommer den til at køre hurtigere. Tornado her den sædvanlige mailbox og filoverførsel. Der er også et område med tips & tricks til c64. Snydepokes til kendte (og tit gamle) spil er også at finde her. SySoppen Hans Mosegaard er parat til en sludder for en sladder med enhver, der skulle logge sig på. En fin lille base til os c64-freaks.

Tornado er dog ret dyr, da den ligger i udlandet (nærmere betegnet Fyn).

Telefonpenge dertil kan godt løbe op. Nu når vi taler om Tornado baserne, skal der lige nævnes at Hans Mosegaard, boss på Tornado dk 1, har købt sig en rigtig Lingo PC'er - når du læser dette er basen sikkert on-line med alle baudrates. Telefonnummeret er dog stadig det samme - 09 15 75 80. Basen er online 24 timer i døgnet. Til slut skal du lige vide, at IC Run kan træffes på følgende baser: Magnabase - 01 39 71 10 og Betafon BBS 01 24 17 70.

Sidst men ikke mindst har vi:
Nummeroplysningen. 0036. Alle standarder.

På denne base kan du søge på alle fold, der også findes i telefonbogen. Da det er billigere at slå op i telefonbogen (0036 koster 1.67 i minutet!), bør denne base først og fremmest bruges til test af udstyret.

Lars Jørgensen

NEWSDESK



Klar verdensmester

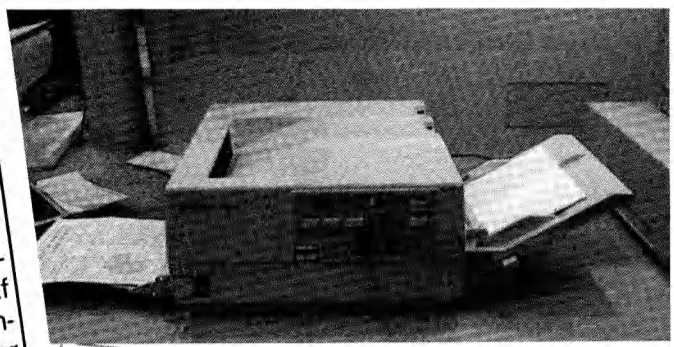
Commodore's vidunder-computer - C64 - selvfølgelig - er en helt klar verdensmester. Det er den computer, som indtil nu er bygget i langt de fleste eksemplarer. Ialt tre millioner styk er gået gennem produktionsapparaterne. Alene i Vesttyskland er der solgt over en million C64ere. Ingen regner med, at den titel kan tages fra 64eren. For de mange computere virker forstærkende på hele markedet for software og tilbehør. Og den guldgrube vil næppe blive udslukt lige med det første. Commodore International har bl.a. planer om at komme med en del ny periferi-udstyr. Jo, der er mere liv i C64 end nogensinde før.

Diasshow på 64eren

Selvom grafikken på en 64/128er ikke helt kan klare Amiga-standard, er det fortsat godt nok til 3 millioner brugere verden over. Og mange af dem vil sikkert gerne kunne vise de grafiske arbejder, de har lavet på en ny og smart måde. Det klarer modulet Diashow Maker, Tecnicus, 009 49 7161 24365 i Vesttyskland. For 69 DM får man software på disk og et modul, som kan klare disse operationer, så afviklingen bliver noget nær den standard, som f.eks. en Amiga kan klare, altså fade og forskellige rul ind og ud af billederne. Samtidig får man et hardcopy modul, der også understøtter kopier af egne værker og mere kommercielle spil. Det sker med 525 farver, og modulet understøtter selv de nyeste 24 nåls printere.

Laserprinter til menneskepriser

Desværre får besøgerne på MicroData i København ikke lejlighed til at se laserprinter-sensationen »GQ-3500« fra Epson. Den er ellers nok et kig værd, idet det bliver den første printer af den slags, som også er til at komme i nærheden af som privatperson - eller mindre firma. Prisen i USA bliver så lav som 2.095 $, men herhjemme kommer man nok i nærheden af 25.000 kroner. Til gengæld får man en printer med en opløsning på 300 × 300 dots pr. tomme. Den har syv indbyggede fonte og kan spytte seks sider A4 ud i minuttet. Den drives, som kollegerne, af en 68000 CPU med 8 MHz takt. Den er i stand til at emulere sine konkurrenter f.eks. Hewlett-Packard-Laser Jet Plus via små kort, som stikkes ind i en sokkel. De ydre mål er kun 40 × 40 cm, og det gør den anvendelig næsten alle steder. Epson Danmark regner med at se vidunderet i april.

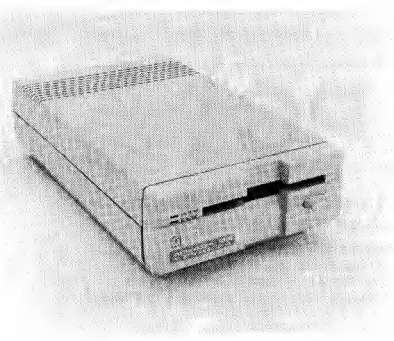


Amiga GEOS

Skulle den almindelige AmigaDos ikke være god nok til dig, er der klare tegn på, at et nyt operativsystem er på vej. Det er folkene bag GEOS, som har fortsat udviklingen med en Amiga-version. Berkley-Software siges at have deres udviklingslokaler stoppet med Amigaer, og det plejer at være et sikkert tegn på, at der er noget i gære. Det ventes, at den nye SuperGEOS vil gi' bl.a. hurtigere diskbehandling og nemmere omgang med DOS-kommandoerne. De færreste Amiga-brugere ved hvilke kæmpe-potentialer, der gemmer sig i maskinen, fordi de ikke ved, hvordan de skal bruge DOSen.

Farveprint på s/h printer

C64 ejerne kan nu få de skønneste farveprint ud på deres s/h printer i en opløsning på 640 × 400 punkter! Det lyder som et eventyr, men er tilfældet med et kit, som Scantronik, Partstrasse 36, 8011 Zorneding i Vesttyskland, nu sælger for knap 140 DM. Det består af software på diskette, tre farvebånd og en håndbog. Ved at køre papiret igennem tre gange, får man et farveprint, som fuldt står mål med det, man kan få ved de kendte - og relativt - dyre farveprintere. Det er printere i FX-80, FX-85 og RX-80 serien samt Star NL-10, som dækkes ind af softwaren. Men da der er et utal af kompatible printere med Epsons, vil mange flere kunne bruge tilbuddet.



Nok en ny

Commodore-folkene har i de seneste år bragt ikke så få nye diskdrives ud på markedet. Men raden af computere er da også vokset støt. Nu er der kommet endnu en ud. Men om den kommer hertil, ved Commodore Danmark ikke - endnu. Det drejer sig om et 3,5'' diskdrive med en noget større kapacitet, end man er vant til, nemlig 720 Kbyte. Det er noget mere end 1571, der med sine to sider klarer 349 Kbyte. Betegnelsen for den nye enhed er 1581, og den kan bruges sammen med 128 og 64ere. Prisen i USA er sat til godt og vel 400 $.



WITTY MOUSE t/IBM PC
CAD/CAM & MICROSOFT kompatibel . . . . . Kr. **675.-**
MAGIC MOUSE t/C-64 m/software på disk . . Kr. **475.-**

PRISBOMBE PÅ DISKETTER!
5¼" DS/DD CROWN, 48TPI 40 spor 10 stk. . . . . Kr. **85.-**
5¼" DS/DD NEUTRALE, 48TPI 40 spor 10 stk. . . . . Kr. **75.-**
3½" DS/DD NEUTRALE, 135TPI 80 spor 10 stk. Kr. **RING!**
3" MAXELL CF2 10 stk. Kr. **425.-**

ALLE DISKETTER ER MED 100% EVIGHEDSGARANTI!
5¼" DISKBOX t/100 stk. m/lås . . . . . Kr. **110.-**
3½" DISKBOX t/90 stk. m/lås . . . . . Kr. **98.-**
3" DISKBOX 6/60 stk. m/lås . . . . . **Kr. 98.-**
5¼" RENSEDISK m/væske . . . . . Kr. **49.-**
3½" RENSEDISK m/væske . . . . . Kr. **75.-**
DISK"HACKER" . . . Kr. **25.-**

OBS! køb 100 stk. 5¼" eller 50 stk. 3½" og få 1 stk. DISKBOX + 1 stk. RENSE-DISK GRATIS!

Giro 127 82 66

ALLE PRISER ER INCL. MOMS
Vi sender over hele landet fra dag til dag

UNIVERSAL IMPORT
P.O. Box 190
2000 Frederiksberg
Tlf. 01 87 08 60

REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.

GRØNHØJ elektronik
v. Frode Harritz
Holbergsgade 38
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

Elementer af COMAL-80 I og II
- et undervisningsforløb til anvendelse i forbindelse med følgende datamater:

COMET, BUTLER, PICCOLO og PICCOLINE
samt nu også
COMODORE-64, IBM-PC og KOMPATIBLE



Lærerbogssystem, der består af 10 dele: Elevhæfter, lærermapper, disketter og elevdisketter.
Et »arbejdssystem«, som giver eleven færdighed i betjening af datamat m.v. samt fortrolighed med programmeringssproget COMAL-80.
»Systemet er bygget op med let forståelige forklaringer, øvelser og opgaver. Det er overskueligt og instruktivt. Programeksemplerne er velvalgte og kører problemfrit.« (Citat fra anmeldelse).
Benyttes ved den prøveforb. voksenundervisning, af oplysningsforbundene, i folkeskolen, på ungdoms- og højskoler, gymnasier og HF-kurser, tekniske skoler og af private.
Rekvirér brochure og bestillingskort.

FORLAGET HAWN
Nørretoften 40 · Lind · 7400 Herning
Telefon 07 12 97 91

HVORFOR NØJES MED DET NÆSTBEDSTE?????

Send os din Power Cartridge m/manual - eller FINAL CATRIDGE I m/manual, samt en check på kr. 325,- og vi sender dig umiddelbart den nye -

THE FINAL CARTRIDGE II (little big blue) m/dansk manual

Vil du nøjes med det næstbedste, så sælger vi:

Power Cartridge ..... kr. 395,-
THE FINAL CARTRIDGE I..... kr. 395,-

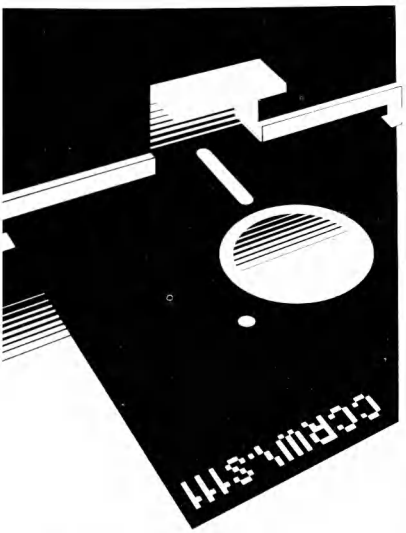
- så send os en check eller overfør beløbet til vor girokonto nr. 6491480, og vi skal umiddelbart sende dig det bestilte.

Kan vi ikke levere det bestilte indenfor 10 dage fra modtagelsen af dine penge, garanterer vi dig, at vi umiddelbart returnerer pengene.

MORCOM DATA A/S

Jernbanegade 7 · 4700 Næstved · Telefon 03 72 68 88

NYHEDER



Turbo til 1571

Du har helt sikkert som ejer af en 128'er været lidt sur over, at alle de turboer der kom til markedet godt nok virkede på din 128'er, men desværre kun i 64 mode.

Nu er der kommet en turbo til landet, som gør lige det stik modsatte. Det vil sige, at det virker kun i 128 mode. For at kunne bruge det skal du have en 1571, her virker en 1541 altså ikke.

Når du køber turbosystemet, så leveres der bare et par »dimser«, som du skal smække ind i de forskellige dele.

Der er to priser på systemet, afhængigt af om du er ejer af en 128, eller en 128 D. Hvis du ejer den almindelige 128'er skal du slippe 1398,- for turbosystemet, men hvis du er ejer af en 128 D model, må du ligesom computeren give lidt mere, for her er beløbet 1798,-.

Begge systemer giver dig en hastigheds-forøgelse på 30 gange hurtigere load.

MARCH 71 sælges af D/C Trading, 08 35 33 44.

Endnu et Turbosystem

I en tid hvor der kommer stadigt hurtigere turboer til den sløve 1541, kommer der gud hjælpe mig en af de helt langsomme turboer igen. Der er tale om en lille chip med en omskifter på, som du bytter ud med den gamle kernal der sidder i 64'eren (128/s x 64). Denne lille operation skulle så give dig mulighed for 6 gange hurtigere indlæsning, og ved kommandoen fast save, skulle dine programmer blive lagt ud på diskette med en hastighedsforøgelse på 3 gange normalhastighed.

Oven i hatten får du også over 20 DOS kommandoer, som du kan sidde og muntre dig lidt med.

Turbo ROM, som navnet er, kan arbejde med en printer, samt to diskettestationer på en gang.

Den lille ledning (som jeg ikke ved hvor man skulle få plads til som 128 bruger) har en lille omskifter på, så det er muligt at skifte mellem normal kernal, eller turbo kernal.

Du kan købe den hos Cockroach Software, telefon 009 + 44 + 633 + 440434.

Forbedret tegneprogram til AMIGA

Der kommer nu en forbedret version af en af de populære video programmer til Commodores fantastiske AMIGA. Det nye program hedder 3D animator, og ventes på de danske scener omkring juli, hvis der kommer en dansk importør. Programmet kan med billeder dreje og vende dem, så de fås i lige den situation, som du ønsker at få billedet. Derefter kan du så lægge billedet ud på video. Billederne bliver så lagt ud på video et efter et, og når du så får lyst til at se det færdige resultat, ligger det på videoen, som en »rigtig« film. Der er lavet en reklamefilm til programmet, og det er næsten ufatteligt at det er AMIGA'en der har præsteret denne reklame film.

Hvis du skal bruge programmet, er det dog nødvendigt med et videokort, for at få det til at fungere.



Harddiske til Commodore 64

Der er sikkert mange af Commodore 64's brugere, som har manglet lagermedia til at gemme programmer på. Dem der normalt har kunnet fås til Commodore 64, har aldrig været større end 500 KB. Det skal der nu rodes bod på, mente en af udstillerne fra Las Vegas. Det kunne han sige på den baggrund, at der nu bliver lanceret Harddiske til Commodore 64. Harddiskene bliver leveret som en ekstra enhed, og der er derfor ikke mulighed for at indbygge den i computeren. Harddiskene kan leveres fra 10 til 80 MegaByte.

Nogen dansk importør kendes endnu ikke.

Blinker for de seriøse

Blinker er en hjælp for de mange brugere, som betragter deres Commodore som en seriøs genstand, som man kan bruge til programmering. Blinker hjælper dig med at få bedre orden på dine programmer, så at de bliver mere overskuelige når du skal sidde og taste dine programmer ind. Det foregår på den måde, at du først laver en hoveddel af programmet og derefter en række underrutiner, som hoveddelen så skal arbejde med. Når du er færdig med programmet, kører du det en tur igennem **blinker,** hvorefter at dit program bliver pakket sammen.

Hvis du vil vide mere om Blinkerkan du ringe til Starlite Software på telefon 01 61 16 33.

Prisen på blinker er 695 kr.

Hvis du allerede nu har blinker til din Commodore 64, kan du melde dig ind i en klub for blinker brugerne. Klubben lærer dig at bruge blinker, og dette medlemsskab koster 50 kroner om året.



DANSK MEDIA DATA



Kochsgade 49, 5000 Odense C
Tlf. 09 12 55 44 - Giro: 7 19 19 52

Alle priser er incl. moms

Åbningstider: Mandag - Fredag 9.30 - 17.30

Amiga 2000
m. monitor
kr. 15.996.-
NYHED

KVALITETS PRINTERE:

STAR NL 10	kr. 3298,-
NEC P6	kr. 5948,-
NEC P7	kr. 7998,-
CITIZEN 120 D	kr. 2498,-

Alle priser er incl. interface

Commodore printer MPS 1200 NYHED
Kr. 2998,-

STAR SD 10 NYHED
Kr. 3998,- (Parallel interface)

Amiga 1000 (512 KB)	Kr. 10.995,-
Amiga 500 (Lev. fra 27/4)	Kr. 5.495,-
Amiga Parallel Station	Kr. 1.995,-
Amiga Dobb. Station	Kr. 4.395,-
Amiga 256 KB RAM	Kr. 795,-
AMIGA MIDI Interface	Kr. 445,-

PC 10 II m. monitor
Kr. 12.495,-

Mouse f./Commodore + Amstrad Kr. 348,-

Zenith Monitor 12"
Grøn/Ambra **Kr. 995,-**

Media XT-Turbo Kr. 7.998,-
1 AT-hus, Proff. Tastatur, 256/640 MHz
Floppy Controller, Hercules Card, Parallel Print Card
RGB-compatibel. 360 K Floppy Disk. 150 W Strømfosyning.
Incl. Monitor

HARDDISK SEAGATE 20 MB (Inkl. Controller & Kabel): **4498,-**

QUICKSHOT II +
m. micro switches
Kr. 89,-

JOYSTICKS (NB. 8 dages ombytningsret - Derudover ingen garanti)

Medalist De Luxe	kr. 59,-
Quickshot IX	kr. 89,-
Quickshot II	kr. 59,-
Quickshot II Turbo	99,-
Comp. Pro 5000	kr. 109,-
Konix Speedking	kr. 109,-
Comp. Pro 5000 Transparent	kr. 159,-

Diskbox SS 50
f/3"-3½" Kr. 98,-

5¼" Disketter	10 stk.	fra Kr. 60,-
3½" Disketter	10 stk.	fra Kr. 168,-
3" Disketter	10 stk.	fra Kr. 348,-

FRAGT

0-5 kg.	kr. 25,-
5-10 kg.	kr. 35,-
10-20 kg.	kr. 65.-

BETALING: Forud på cheque/giro - El. pr. efterkrav



Amiga 500 bliver en værdig førende hjemmecomputer.

Commodore Danmark er lige før dead-line blevet klar med priserne på de nye Amiga-enheder.

Af Flemming Lerbæk

Amiga-priser: Det står fast, at man sælger Amiga 2000 med kun en diskenhed og monitor - den såkaldte grundenhed - for 15.900 kr. excl. moms. Hvad der er nok så spændende er priserne på de ekstra diskdrev, og her bliver de vejledende priser på både 5,25'' og 3,5'' diskdrevene 1.595 kr. uden moms. En 20 Mbyte harddisk kommer op på 6.100 kr. uden moms. Og nu vi er ved udvidelserne: Et 2 Mbyte RAM-kort vil koste 3.800. Men hvad er de nye Amigaer, hvis man ikke bruger deres muligheder for at køre som multisystemer, eller som jeg foretrækker at kalde det, som totalcomputere? Og det kan man allerede nu få en fornemmelse af, idet PC XT kortet er klar til salg for 3.675 kr. plus moms. Vil man hellere køre med AT-hastigheder fra starten, bliver prisen 6.100 kr. plus moms. Det kort er dog først klar til salg lidt senere. Det var mange tal, og her er så ideal-konstellationen af Amiga 2000 - efter min mening:
Grundenhed, et 3,5'' drev, et 5,25'' drev, en harddisk 20 Mbyte, en 2 Mbyte RAM-kort og et AT-kort til i alt 34.890 kr. + moms., hvilket løber op i 42.566 kr.

Det er ikke sikkert alle vil deltage på det plan, men alligevel sige farvel til 65xx-generationen og god da' til 68xxx-generationen. Det kan lade sig gøre med Amiga 500. Den er prissat til 5.995,- incl. moms som vejledende udsalgspris. Men skal vi vædde på, at den allerede fra starten kan fås mindst 500 kr. billigere?

Lillebror Femhundreden kan sluttes direkte til et TV-apparat og den medfølgende strømforsyning. Diskdrevet (880 Kbyte/3,5") er indbygget og en lille lem i bunden af maskinen åbner for et ekstra kort, f.eks. en 512 Kbyte RAM udvidelse. Maskinen har fra starten 512 Kbyte. Inde i maskinen råder orden og god plads. Det skyldes en række specielt tillavede chips, der klarer en række arbejdsopgaver hver for sig. De sidste skud på den stamme er »Fat Agnus« og »Gerry«. Det første klarer al flytten rundt på bit's i form af DMA controller (Direct Memory Acces), den gør det på en speciel måde ofte benævnt som »blitter«, og den fungerer desuden som en grafisk controller. Gerry er sammenbygget af bl.a. TTL-funktionerne (Transistor-Transistor Logic).

Amiga 500 er en klar afløser for Commodores øvrige hjemmecomputere. Men man får langt mere for pengene. Dels en meget nyere generation af teknik. Men også en verden af helt nye muligheder både grafisk, på lyden og i betjeningen. Samt i hastigheden.

I en tid hvor det ser ud som om at 64'eren har fået en af IC RUN's mange snyde pokes, så den har fået uendeligt liv, er et engelsk firma nu blevet sat på at skulle udvikle et program til AMIGAen, så den skulle kunne køre med den gode gamle 64'ers programmer.

Vi kan tidligst regne med en lancering ved nytår.

Lille storebror

Amiga 2000 er mere end en maskine. Det er et totalt åbent computer-koncept. Det betyder, at man i praksis inden længe vil kunne køre med denne maskine som en 128er, en McIntoch eller en PCer. Eller blot som en Amiga. Og det er dette sidste, man betaler omkring 15.000 plus moms for. Amiga 2000 byder på en megabyte RAM. Heraf er de 512 Kbyte såkaldt fast-RAM som betjener grafikken. Men maskinen kan allerede fra starten udbygges med 2 Mbyte kort og om kort tid med et 8 Mbyte RAM-kort. For 2000eren er nemli' bygget til at vokse.

Commodore Danmark vil sælge maskinen med en disk i. Det er en 3,5" med 880 Kbyte kapacitet formateret. men der er plads til tre diske (hard/soft). Det vigtigste ved denne maskine er de muligheder for udvidelse den byder på. Her overgår den sin forgænger Amiga 1000. Internt byder den på en række kortplader og også eksternt, kan den udbygges.

Tastaturet er væstntligt forbedret, og der er kommet 96 taster i AT-udformning. Også denne maskine rummer en række såkaldte costum-chips. Men endnu har man ikke tilstrækkeligt med f.eks. Kickstart-enheder på ROM klar. Men de kommer, lover Commodore. Heller ikke Fat Agnus er klar til Amiga 2000, som er udviklet i Vesttyskland modsat 500eren, der er et amerikansk produkt.

Hvor meget de enkelte udvidelseskort vil komme til at koste, vides ikke ved redaktionens slutning. Men det bliver ikke billigt at få en fuldt udbygget Amiga 2000 med f.eks. 3 diskstationer, harddisk på kort, kommunikationskort og en 2 Mbyte RAM-udvidelse. For slet ikke at tale om et kort med 68020 CPUen og det deraf følgende MMU-sæt med ekstra hurtig RAM osv.

Men sjovt bliver det at være ejer af disse Amigaer. Og jeg tror, vi meget snart vil opleve priser på disse maskiner, som er mere menneskelige. Ikke mindst på grund af den konkurrence fra bl.a. Atari, der nu sætter ind. Men prisen er på ingen måde for høj nu, hvis man ser på hvilken vidunderlig isenkram der købes for pengene. Og den software som allerede foreligger er ikke set bedre til nogen maskine. Amigaen er fremtidens totalcomputer.

DATA - Becker

Danske bøger
Commodore 128

Førstebogen	169,-
Tips & TRICKS	248,-
Peeks & POKES	199,-
INTERN	348,-
HARDWAREUDVIDELSE	269,-
FLOPPYBOGEN	269,-
CP/M BOGEN	248,-

Danske bøger
Commodore 64

FLOPPYBOGEN	269,-
HARDWAREUDVIDELSE	269,-

Tyske bøger
Diverse

AMIGA

Begynderbog Amiga	248,-
Amiga Basic Bog	298,-
Tips & Triks	248,-

AMSTRAD PC

Amstrad PC, Basic Bunch	248,-
Tips & Triks, PC-CPC	199,-
Amstrad PC	149,-

JOYCE

LOGO-bog til CPC + Joyce	199,-
Den store Joyce bog	298,-
Begynderbog Joyce	199,-

IBM

MS-DOS Øvelsesbog	248,-
PC for begyndere	199,-
WORD Tips og Triks	248,-
WORDSTAR T & T	199,-
Store GW-BASICbog	199,-
WORDSTAR Øvelse	199,-
Træning til DBase II	248,-

Danske bøger
Amstrad

Første bogen	169,-
PEEKS & POKES	199,-
TIPS & TRICKS	248,-
INTERN	348,-
CP/M BOGEN	248,-

Danske bøger
Atari ST

TIPS & TRICKS	269,-

Bøger på vej

C 64
TIPS & TRICKS
MASKINSPROG

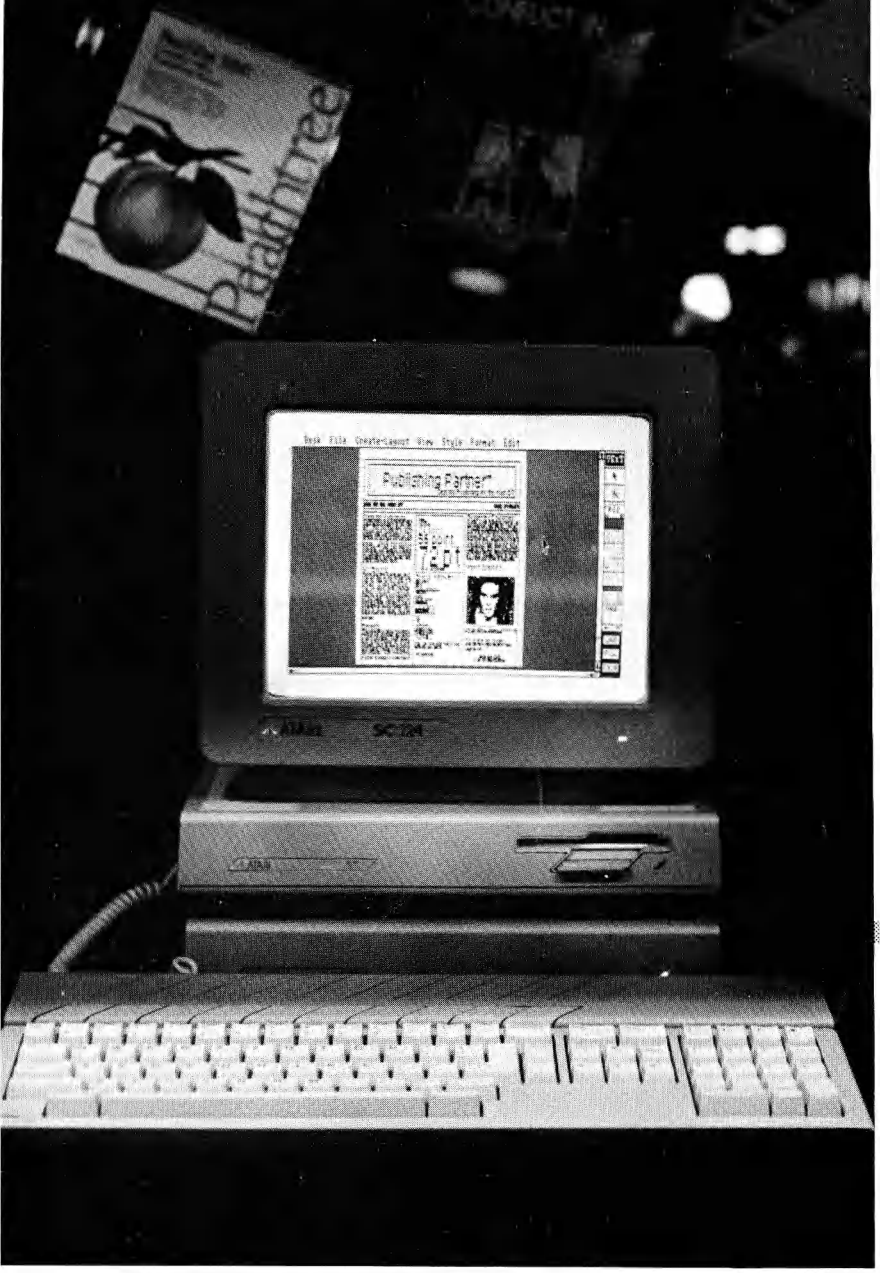
AMSTRAD
MASKINSPROG

Spørg efter vort omfattende katalog hos din forhandler

Eller send kr. 5 i frimærker og vi sender det direkte til dig.

DISTRIBUTION I NORGE
DATALAND NORGE A/S
POSTBOKS 532, HØYDEN
N-1501 MOSS
TELEFON 032-65340

NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING





Las Vega
CES-Sho

Atari stjal det meste af opmærksomheden på CES, med de 2 nye computere: MegST og Atari PC. Standen var pakket med pressefolk, og brødrene Tramiel blev bombarderede med spørgsmål fra ivrige journalister. Hele atmosfæren hos Atari lugtede af succes. ST'en er blevet fast etableret på markedet, og der er solgt næsten ½mill. maskiner. Softwareudviklingen er fulgt med, så ST'en nu har et meget bredt udvalg af programmer, til både hjemme og forretningsbrug.

Internt er der ikke sket de store fornyelser. Printet har ændret form men komponenterne er stort set de samme. Den eneste nyhed er det større RAM lager på henholdsvis 2 og 4 Mbyte, og en blitter kreds a'la Amiga, der gør ST'ens grafik 6 gange hurtigere end normalt. Blitteren er dog ikke unik for MegST'erne. Chip'en vil fremover blive installeret i alle ST computere. Desuden har de nye ST'ere batteridrevet ur, og mulighed for indsætning af kort, på samme måde som i en PC kompatibel.

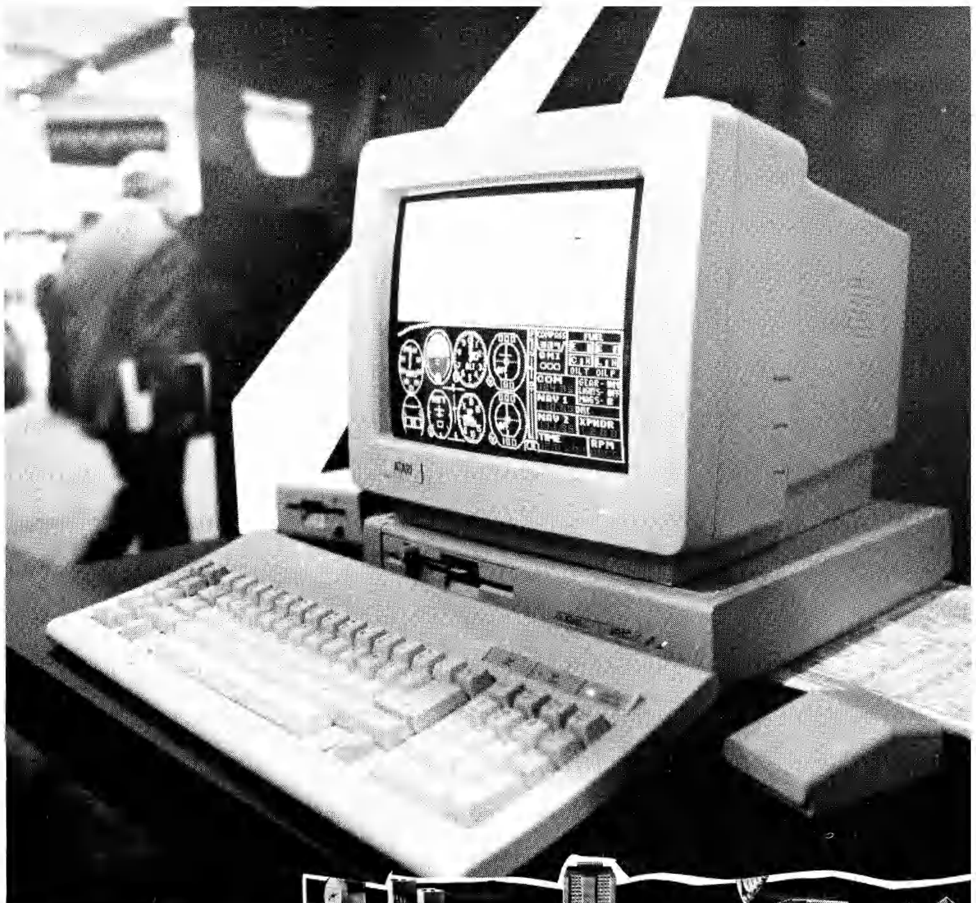
MegST maskinerne er Atari's hidtil mest seriøse forsøg på at bygge en ST, som forretningslivet kan acceptere. Det marked der i første omgang vil blive satset på er desktop publishing. Atari lancerede på udstillingen en komplet desktop publishing pakke med en MegST, DP system og laserprinter til ca. 21000 kr.!! Det er betydeligt under hvad man skal give, bare for en laserprinter her i Danmark.

De store nyheder fra Atari tog søgelyset lidt væk fra de programmer der blev vist frem. Det var ikke fordi der var så meget nyt software at se på. På standen blev der vist omkring 25 af de godt 800 titler der nu kan fås til ST'en, og mange af dem havde været på markedet i et godt stykke tid.

Den mest interessante nyhed var Microsoft World i en ST version. Det er ikke så meget programmet der er interessant, men Microsoft har tidligere sagt at de ikke ønskede at lave titler til ST. Nu er det første program alligevel kommet, og vil sikkert blive fulgt op af andre populære Microsoft titler. Microsoft er nok PC branchens største softwarehus, og de har fået ry for at være meget kræsne med de maskiner de støtter. Med versionen af World er ST nu kommet med i det fornemme selskab der har maskiner som IBM, PC og Macintosh som medlemmer.

Antic viste et program der ved hjælp af et par rød/grønne briller kunne lave et me-







s

v 1987

get realistisk bevægeligt 3D landskab på skærmen. Det så ikke ud som om at programmet kunne mere end at vise et flot landskab, så jeg spurgte Antic's repræsentant hvad det egentlig gik ud på. Jeg fik at vide at det egentlig ikke var et program, men et koncept der senere vil blive brugt i spil og grafisk software fra Antic.

I er muligvis blevet ret trætte af at læse om desktop publishing nu, men på CES var der Klondyke-agtig panik. Alle ville have en del af det enorme marked, som markedsanalyser siger er på vej. Der blev præsenteret et alternativ til Atari's eget DP system. Publishing Partner kommer fra firmaet Softlo-





Der er vist ingen tvivl om, hvem der her trækker i trådene. Tramiel-klanen gør sit til at holde Commodore oppe på mærkerne.

CES Show

gik, der sjovt nok ikke var blevet bedt om at medvirke på den store samlede Atari stand. Til forskel fra Atari's eget DP program var Publishing Partner helt færdigudviklet, og der var mulighed for at afprøve det. På min korte tur igennem programmet blev jeg forbavset over hvor nemt det var at bruge. I løbet af et kvarter var det lykkedes mig at lave en side med overskrift, kolonneopdelt tekst og billeder.

Publishing Partner fik gode ord med på vejen fra mine amerikanske kolleger. Softlogik har åbenbart lånt en del ideer fra Aldus Pagemaker, der går for at være et af de bedste DP programmer på markedet.

En amerikansk trend

Amerikanerne har et computermarked, som slet ikke findes i Danmark. Det drejer sig om gamesystems, eller på dansk videospil. Siden disse spil forsvandt fra det danske markedet for nogle år siden, er udviklingen gået stærkt. Computer og grafikdelen i de nyeste maskiner er så avanceret at spillene bliver lige så flotte som de arkadespil de er lavet efter.

Priserne for maskinerne ligger mellem 700 og 1100 kr., og indstiksmodulerne ligger mellem 70 og 200 kr.

Det bedste og dyreste af systemerne var Sega's Master system, der har indstiksmoduler med op til 2 Mb ROM lager!! Der blev kun vist 2 af disse superspil: Space harrier og Enduro Racer. Begge spil er kopier af populære arkadespil, og modulerne havde samme flotte grafik, og hastighed som originalerne.

Det er underligt at disse gode spillemaskiner slet ikke findes herhjemme mere. Efter Nitondo og Sega's stande at dømme er det et stort marked i USA. De var en del større end både Atari's og Commodore's, og der var hele tiden masser af mennesker der afprøvede de mange forskellige spil.

Netop software har været konkurrenten Amiga's store problem. Der er ingen tvivl om at Amiga'en er en fremragende computer, men uden software kan de flotte specifikationer ikke udnyttes. På CES blev der vist et stort opbud af virkelig gode titler til Amiga, men langt de fleste var til grafisk arbejde - Det brede udvalg mangler stadig.

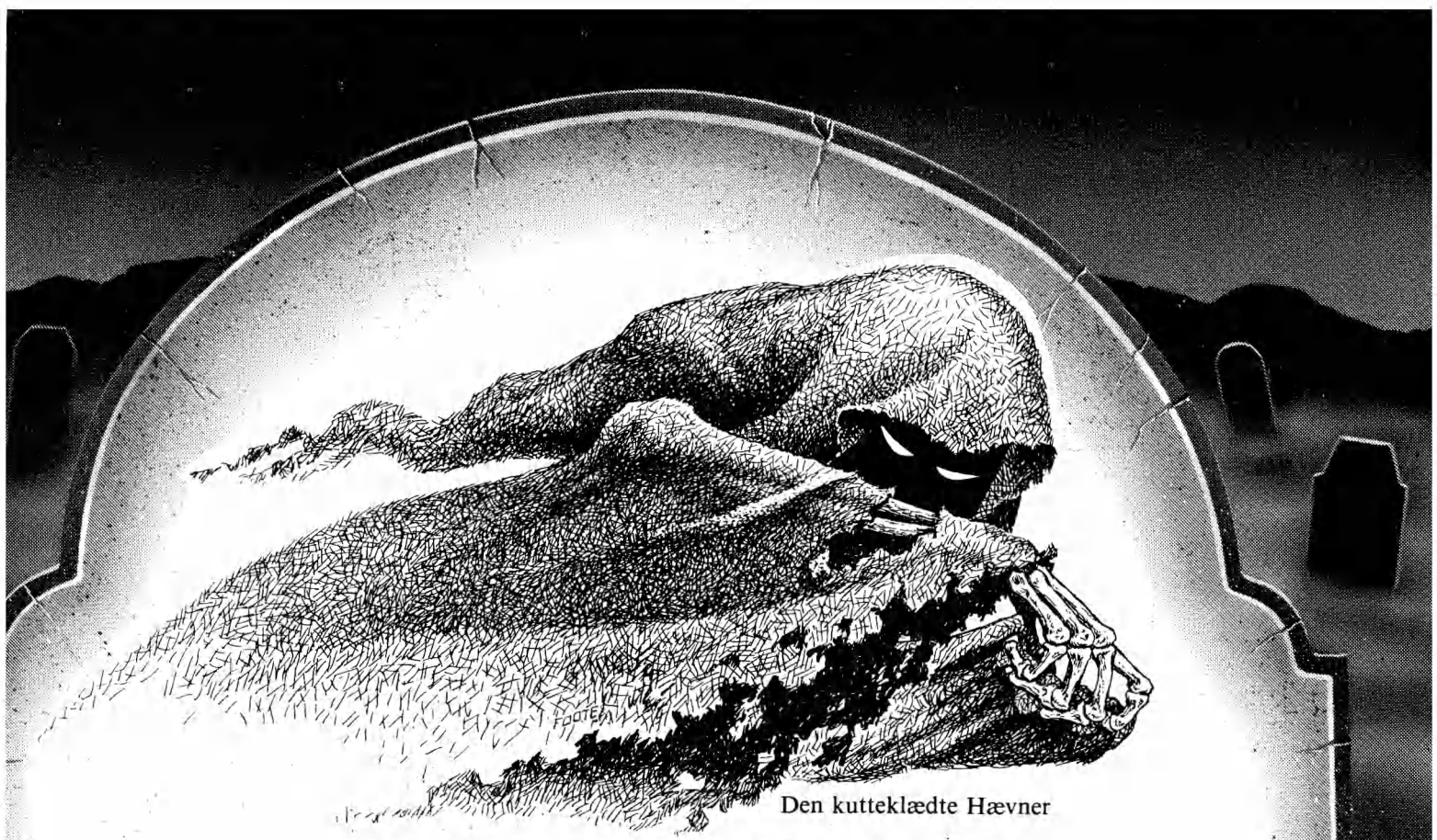
Det kan være lidt svært som dansker at forstå hvordan Atari kan lave så meget larm ude i verden, uden der sker et kvæk herhjemme. Danmark er faktisk et af de få lande i Europa, hvor der sælges flere Amiga'er end ST'ere. Det skyldes bl.a. at Commodore her er et stort og solidt firma med et godt forhold til forhandlerne.

Men ændringer er på vej. Atari Corp. i USA har bestemt at hele deres skandinaviske distribution skal varetages af et firma: Atari Scandinavia. Med base i Sverige vil det nye firma være centralt lager for Atari produkter i Skandinavien, samtidig med at de står for markdesføring og reperation. Firmaets ledelse består af topfolk fra andre store EDB virksomheder i norden, og rygterne siger at de fleste kommer fra et firma der i sin tid blev startet af Atari's nuværende præsident:

Jack Tramiel.

Martin Lundsgaard Jensen





Den kutteklædte Hævner

SNYDEHJØRNET

Snydehjørne-tid igen. Vi har også i denne måned fået masser af breve ind og alt det der, men lad os bare komme i gang. Først en stribe tips:

Peder Skjalm-Rasmussen, Fredericia, har betænkt os med et lille trick til ZAXXON: Skriv RED på skærmen til det står øverst på skærmen. (Og find selv ud af hvad der så sker).

I JACK THE NIPPER kan man få klaret sine problemer med »rash« ved at skrive ZAPIT på titelskærmen. Og det tip kom fra Hennie Jensen i København SV.

Kenneth Nielsen fra Vestervig har sendt os to tips:

I RAMBO kan man undslippe helikopteren ved at trykke RETURN hurtigt efter fangelejren. Helikopteren vil begynde at flyve i små ryk. Hold RETURN nede i et af disse ryk og helikopteren vil flyve meget hurtigere. Husk at holde joystikket opad samtidig.

I FIST II kan man trykke RESTORE og holde joystikket i den ønskede retning. Din mand vil nu bevæge sig selv og undgå at møde fjender.

Nu vi er i karate-genren er her en lille vejledning fra Kim Nielsen, Gerningen ved Roskilde: De få (er der mon nogen?), der ikke kan klare YIE AR KUNGFU, skulle prøve at hoppe ud i højre hjørne.

Når modstanderen så kommer, hopper man op i luften, og idet man lander laver man et »stride punch«.

Den rammer i 95% af forsøgene. Derefter kan man så lave et »flying kick«, men det er modstanderen nogle gange for hurtig til.

Og så slutter vi de »lette« tricks af for denne gang med de 7 kodeord til WIZARDS LAIR:

CAIVE
HAWLO
GRYPT
DUNGN
VAULT
LIAYR
LYONS

Og den besked kom fra Per Toft i Lunderskov.

Nu går vi så over til POKE'ne så det er nu RESET-knappen, eller hvad man ellers har fundet på, skal findes frem.

Snyde-hjørnet

Få evigt liv!



Og så får Per Toft ellers lov at fortsætte lidt endnu:

BIC MAC
POKE 4170,1 til 255 giver 1 til 255 liv
SYS 19670 starter igen

Z
POKE 2391,1 til 255 giver 1 til 255 liv
SYS 2304 starter igen

EQUINOX
POKE 13563,234
POKE 13564,234 giver evigt liv
SYS 2825 starter igen

WILLOW PATTERN
POKE 3121,32 gør at armene på broen ikke kan dræbe dig
POKE 2394,0 til 255 hvor mange liv du vil have
SYS 2304

GYROSCOPE
POKE 46687,76
POKE 46688,105
POKE 46689,182
SYS 2067

THRUST
POKE 6139,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS 2304

ARCANA
POKE 12933,0
POKE 12934,2 giver evig energi
POKE 28465,76
POKE 28466,70
POKE 28467,10 giver evig tid
SYS 4096

FREAK FACTORY
POKE 25671,173
POKE 25685,173
POKE 40275,173
SYS 16384

DRUID
POKE 39271,255 får monstrene til at forsvinde igen når de dukker op
SYS 5120 starter igen

Det var så alt fra Per Toft for denne gang, men jeg har på fornemmelsen at vi kommer til at høre mere fra ham en anden gang.

Så er der igen tips fra Brian Steen Jensen.

Druid:
poke 39271,255
sys 5120

Repton 3:
poke 6680,1-255 (liv)
eller for »neverending lives«:
poke 16953,234
poke 16854,234
poke 16955,234
og sys 16384

BMX Simulator:
poke 13939,0
SYS 4096

Paradroid:
Dette fantastiske spil fra HEWSON. er der nu tips til, men ikke for de slemme drenge som har en cracket version for der virker de ikke, kun på originalen (bånd version).

1. **sørg for at båndet ligger i båndoptageren!?!**
2. **spol tilbage**
3. **skriv SYS 63276**
4. **Tryk play og vent til ready kommer frem på skærmen**
5. **skriv POKE 946,96**
6. **skriv SYS 849 og spillet vil nu loade**
7. **Når det er loadet skriv så : POKE 5182,234: POKE 5183,234 POKE 8659,76:POKE 8660,252: POKE 8661,33**
8. **SYS 4096**
9. **Du skulle nu være istand til at vinde ethvert TRANSFER GAME og du vil ikke dø når energien når 0**
10. **Hvis det ikke virker, så sælg spillet!?!**

Fra Henrik Olsen i Svinninge (og kun derfra) har vi fået uendeligt-livs-pokes til LIGHTFORCE:
POKE 14235,234
POKE 14236,234
POKE 14237,234
SYS 6713

Sidste brev for denne gang kommer fra Lennert Pedersen i Gelsted, der lægger hårdt ud med pokes til
UP'N DOWN
POKE 6155,234 = du kan dræbe bilerne, men de kan ikke dræbe dig.
POKE 3337,255 = du kan hoppe meget langt.
POKE 7348,99 = der kommer jordrystelser.
(Nu rabler det for ham R.R.)
POKE 6145,234 = bilerne kan ikke dræbe dig, men du kan dræbe dem?? (virkelig en fed poke).
POKE 6142,234 = du dør hvis du rører fl.g.n. (hvad mon det kan være?????)

Resten af pokene er vist mere normale:
NOMAD
POKE 4469,76
POKE 4470,124
POKE 4471,17
SYS 319

PARALLAX
POKE 5796,96
POKE 63927,96
SYS 319

TRAILBLAZER
Uendelig tid:
POKE 29738,234
POKE 29739,234
Uendelig hop:
POKE 30889,234
POKE 30890,234
POKE 30891,234
Startes igen med:
SYS 25729

MISSION ELEVATOR:
SYS 2128

Kan man kalde en poke normal, når der slet ikke er nogen poke i den? Men den skal se sådan ud. Efte at have Resettet Mission Elevator og startet igen med ovenstående, kan skurkene ikke dræbe en, og man har uendeligt liv og en høj score. Smart ikke?

Martin

HIGH SCORE Listen

200 SPIL!:

ACE	50530	(C) Lars Henrik Andesen, Thorsted
Ace of Aces	6040	(C) Søren Skjalm-Rasmussen, Fredericia
Aliens	18380	(C) Michael Knudsen, Lyngby
Alleykat	3859700	(C) CT-KP, Skals
Astro Chase	52930	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Auriga	11775	(C) Karsten Toksvig, Skals
B. McGuigans WCB	21854600	(C) Bo Tranberg, Roslev
Battle of Britain	90%	Svend Ove Olsen, Slagelse
Battle Throug Time	556980	(C) Jim Jensen, Glamsbjerg
Bazooka Bill	21300	(C) Thue Pedersen, Kastrup
Beach Head	448200	(C) Michael Moustgaard, Hedehusene
Beach Head II	297800	(C) Karsten Toksvig, Skals
Biggles	25450	(C) Jacob Andersen, Odense
Black Hawk	574682	(C) Bo Tranberg, Roslev
Blade Runner	21879	(C) Michael Nielsen
Blagger	1123310	(C) Lars Jacobsen, Ballerup
Blue Max	27730	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Bomb Jack	5116400	(C) Jesper Munk og Niels-Ole Kristensen, Vemmelev
Boulderdash	13830	(C) Michael Nielsen, Jerslev
Bounder	1180671	(C) Kim Eriksen, Stensved
Bounty Bob Strikes Back	102710	(C) Tina Overgård, Løgstør
Bowling	255	(C) Bo Tranberg, Roslev
Breakdance II	1163	(C) Rene Valentin, Viby J.
Bruce Lee	987130	(C) Lars R. Jensen, Hobro
Burnin' Rubber	147134	(C) Hanus Gaard, Torshavn
Cauldron II	21300	(C) Jacob Andersen, Odense
Cave Fighter	3238550	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Challenger	12335	(C) Arnt Rem, Ishøj
Chicken Chase	78412	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Chuckie Egg	547420	(A) Martin Jensen, IC HQ
Cobra	44800	(C) Kim Eriksen, Stensved
Combat Lynx	379400	(C) Bo Jensen & Michael Nielsen
Commando	14810500	(C) Lars Randa Jensen, Hobro
Crackers Revenge	1512	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Crazy Comets	28430	(C) Bo Tranberg, Roslev
Dan Dare	8286	(C) CT-KP, Skals
Davids Midnight	899770	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Decathlon (Activi.)	10824	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Defender	1346925 (wave 120)	(C) Søren W. Hansen, Viby J.
Desert Fox (Strategy level)	87000	(C) Henrik Olsen, Svinninge
Dynamite Dan	1211	(C) Torben Andersen, Hedehusene
Eagle Empire	390150	(C) Ivan Kjeldgård, Thorsted
Empire	6%	(C) Karsten Toksvig, Skals
Encounter	40400	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Exodus	8198	(C) Arnt Rem, Ishøj
Exploding Fist	2344800	(C) Per Madsen, Hobro
Exterminator	138372	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Falcon Patrol	156640	(C) Bo Tranberg, Roslev
Falcon Patrol 2	43680	(C) Bo Tranberg, Roslev
Fast Tracks (5 omgange)	01:03:20	(C) Brian Jessen, Karlslunde
Fighter Pilot	17 fly	(C) Arnt Rem, Ishøj
Fist II	904656	(C) Rune Jakobsen, Ballerup
Flight Deck	5900	(C) Arnt Rem, Ishøj
Formula I	249560	(C) Arnt Rem, Ishøj
Fort Apocalypse	77243	(C) Brian Hansen, Høng
Frenzy	154300	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Friday 13.	542160	(C) Christian Ebbesen, Lyngby
Frogger 64	13860	Keld Lennart Bergdahl, Herning
Fruity Frank	13550	(A) Søren N. Rasmussen, Skanderborg
Galaxy	438680	(C) Bo Tranberg, Roslev
Ghostbusters	996300	(C) Karsten Toksvig, Skals
Ghost'n'Goblins	1518500	(C) Niller Eriksen & Knut Rathjen, Skive
Gilligans Gold	278475	(A) Thomas Høi, Pandrup
Gladiator	49650	(C) Claus Vadstrup, Skovby
GORF	19660	Jakob Olsen, Sørby
Green Beret	1263500	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Gremlins Bebert	46730	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Gryphon	105300	(C) Søren Møller, Roslev
Guardian	79215	(C) Michael Knudsen, Lyngby
Gyropad	19050	(C) Karsten Toksvig, Skals
Gyroscope 2	2455	(C) Søren Rasmussen, Fredericia
Gyruss	1232150	(C) Brian Nielsen, Gørlev
Harrier Attack	225960	(A) Michael Petersen, Harndrup
H.E.R.O.	249650	(C) Rasmus Rosenmeier, Hvidovre
1942	403850	(C) Nick Jensen, Hobro
1985 The Day After	4919	(C) Arnt Rem, Ishøj
High Noon	47500	(C) Lars Jacobsen, Ballerup
Hollywood or Bust	215035	(C) Steffen K. Jacobsen, Viborg
Hunchback	60600	(C) Kresten Jeppesen, Skals
Hunter Patrol	181100	(C) Peter Veng, Solbjerg
Hypersport	158610	(C) Christian Jensen, Værløse
Ikari Warriors	4990700	(A) Lars H. Jensen
Impossible Mission	23287	(C) Lars Henrik Andersen, Thorsted
Int. Karate	115230	(C) Peter Jensen, Greve Strand
Int. Karate II	95700	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Int. Soccer (level 9)	11-1	(C) Henning Dahl, Vildbjerg
Iridis Alpha	20100	(C) Peter A. Jensen, Greve Strand
Jack the Nipper	100%	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Jail Break	781900	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Jeep Command	44770	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Johnny Reb 2	375	(C) Karsten Toksvig, Skals
Kick Start	21.58 sek.	(C) Knud Sørensen, Hvidovre
Kung Fu Master	417900	(C) Thomas Heine Bech, Skagen
Law of the West	8205	(C) Ole Knudsen, Lyngby
Lazarian	*93680	(C) Bo Tranberg, Roslev
Lazy Jones	87690	(C) Robert Johnsen, Glostrup
Leaderborad Golf (18 huller)	51 slag	(C) Henning Dahl, Vildbjerg
Le Mans	1595600	(C) Søren Tranberg, Roslev
Marble Madness	20740	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Mission A.D.	114224	(C) CT-KP, Skals
Montezumas Revenge	208350	(C) Dam, Strib
Moonbuggy	116890	(A) Tom Borch, Måløv
Motormania	60458	(C) Karsten Toksvig, Skals
Mr. Doo	952500	(C) Michael Nielsen, Jerslev
Mr. TNT	128170	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Neoclyps	275100	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Neptune's Daughter	615319	(C) Jesper Langmack, Holte
Night Mission	379570	(C) Bo Tranberg, Roslev
Night Mis. Pinball	522400	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Oil's Well	88380	(C) Lars Henrik Andersen, Thorsted
Ole'!	12456	(C) Søren Tranberg, Roslev
Olympic Skier	908	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
O'Reileys Mine	438400	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Outlaws	18600	(C) Henrik Nielsen, Hurup Thy
Panther	34340	(C) Karsten Toksvig, Skals
Paperboy	76250	(C) Henrik Nielsen, Hurup Thy
Paradroid	315200	(C) Anders Christensen, Vejle
Parallax	33400	(C) Peter A. Jensen, Greve Strand
Ping Pong	108040	(C) CT-KP, Skals
Pitstop II (Pro-level)	54 point	(C) Michael Nielsen
Pogo Joe	606010	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Pole Position	139800	(C) Karsten Toksvig, Skals
Pooyan	481500	(C) Erik Andra, Ishøj
Popeye	84000	(C) Karsten Toksvig, Skals
Potty Pigeon	19650	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Punchy	40991	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Radar Rat Race	29500	(C) Tommy Hansen, Farsø
Raid on Bug. Bay	107500	(C) Jim Jensen, Glamsbjerg
Raid (over Moscow)	532500	(A) Lars H. Jensen
Rambo	5097800	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Revs	1.28.5	(C) Erik Christensen, Herfølge
River Raid	78830	(C) Michael Nielsen, Jerslev
Robin of the Wood	98%	(C) Carsten Blid, Helsingør
Rock'n Bolt	8866,70	(C) Michael Henriksen, Strib
Rock'n'Wrestle	98200	(C) Kristian Madsen, Middelfart
Roland on the Ropes	75700	(A) Lars H. Jensen
Rollin	19960	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Run for Gold (800 m.)	1:43:40	(C) Kenneth Andersen, Hjortshøj
Saboteur	191000	(C) Ronnie Madsen, Løgstør
Sanxion	1745200	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Satans Hollow	117100	(C) Lars Henrik Andersen, Thorsted
Scooby Doo	34600	(C) Rasmus Olsen, Sørby
Scramble 64	18580	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Seaside Special	216200	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Seawolf	680000	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Shogun	27 venner	(C) BMC
Silent Service (tons sænket)	77200	(C) CT-KP, Skals
Skate Rock	61320	(C) Brian Jessen, Karlslunde
Skeet Shooting	24 ramte	(C) Lars Henrik Andersen, Thorsted
Skramble	97680	(C) Henning Dahl, Vildbjerg
Skramble II	59910	(C) Ivan Pedersen, Herfølge
Slalom	234380	(C) Niels Henrik Thomsen, Aalborg
Slam Ball	3659100	(C) Lars Jacobsen, Ballerup
Solo Flight	10460	(C) Arnt Rem, Ishøj
Solo Flight II	16820	(C) M. Stausgaard, Valby
Sorcery	14300	(C) Rasmus Bertelsen, Holte
Socery +	134719	(A) Leif Christensen, Kastrup
Space Harrier	66500	(C) Mikael Vinding, Værløse
Space Pilot	73500	(C) Mikael Vinding, Værløse
Space Pilot 2	633000	(C) Karsten Toksvig, Skals
Spellbound	43%	(A) Ronnie Madsen, Løgstør
Split Personalities	32400	(C) Peder Rasmussen, Fredericia
Spy Hunter	834845	(C) Nick Jensen, Hobro
Star Wars	50360000 (wave 63)	(C) Michael Knudsen, Lyngby
Street Surfer	1190	(C) Keld Nissen, Grindsted
Strongman	38100	(C) Christian Lund, Ulfborg
Super Bowling	86	(C) Søren Tranberg, Roslev
Super Cycle (level 1)	286940	(C) Søren W. Hansen, Viby J.
Super Pipeline	138160	(C) Bo Tranberg, Roslev
Super Zaxxon	17900	(C) Arnt Rem, Ishøj
Survivor	1974230	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Tapper	318225	(C) Henning Dahl, Vildbjerg
Theatre Europe	98%	(C) Christoffer Rottbøll & Jeppe Vinther. Aalborg
Thrust	76000	(C) Lars Sneftrup, Løgstør
Track & Field	1102500	(C) Michael Nielsen, Jerslev
Trailblazer	437850	(C) Jesper Christiansen, Glostrup
Trap	34300	(C) Kim Erichsen, Stensved
Uchi Mata	220780	(C) Christoffer Rottbøl, Aalborg
Up'n'Down	759400	(C) Nick Jensen, Hobro
Uridium	*1039050	(C) Lars Nielsen, Ribe
V	28400	(C) Michael Knudsen, Lyngby
Warhawk	1034620	(C) Michael Henriksen, Strib
West Bank	76260 (Day 9)	(C) Henrik Nielsen, Hurup Thy
Who Dares Wins I	93200	(C) Thomas Bøjden, Slagelse
Who Dares Wins II	102610	(C) Erik Thygesen, Nysted
Wizard of Wor	385200	(C) Ole Bentsen, Horsens
Wizard's Lair	38% 106970	(C) Michael Moustgaard, Hedehusene
Yir Ar Kungfu	12200200	(C) Michael Svendsen, Kolding
Zaxxon	77450	(C) Michael P. Petersen, Kbh. NV
Zorro	109800	(C) Per Madsen, Hobro

COM-fect

I COM-fect præsenterer Jan Trzakowski lækkerier til Commodore 128.

IC WATCH 128

Her er dit gamle bornholmerur i en ny og smart udgave.

```
0 INPUT"INDTAST TID  TTMMSS(LEFT)(LEFT)(LEFT)
  (LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)(LEFT)";W$
1 TI$=W$
2 FAST
10 COLOR0,1:COLOR4,1:COLOR1,2:GRAPHIC1,1
20 CIRCLE1,100,100,71
21 CIRCLE1,100,100,75
22 CIRCLE1,150,17,10
23 CIRCLE1,150,17,13
24 CIRCLE1,200,40,25
25 CIRCLE1,200,40,29
40 PAINT 1,100,26
41 PAINT 1,150,05
42 PAINT 1,200,14
43 SLOW
50 GRAPHIC1,0
60 A$=RIGHT$(TI$,2)
70 A=VAL(A$)
80 B$=LEFT$(TI$,2)
90 B=VAL(B$)
100 C$=MID$(TI$,3,2)
110 C=VAL(C$)
120 DRAW1,100,100
130 DRAWTO70;(A*6)
140 DRAW1,150,17
150 DRAWTO10;(B*30)
160 DRAW1,200,40
170 DRAWTO25;(C*6)
190 CHAR1,0,0,TI$
220 DRAW0,100,100
230 DRAW0TO70;(A*6)+300
240 DRAW0.150,17
250 DRAWQTO10;(B*30)+300
260 DRAW0,200,40
270 DRAW0TO25;(C*6)+300
300 GOTO50
```



DOLLARS 128

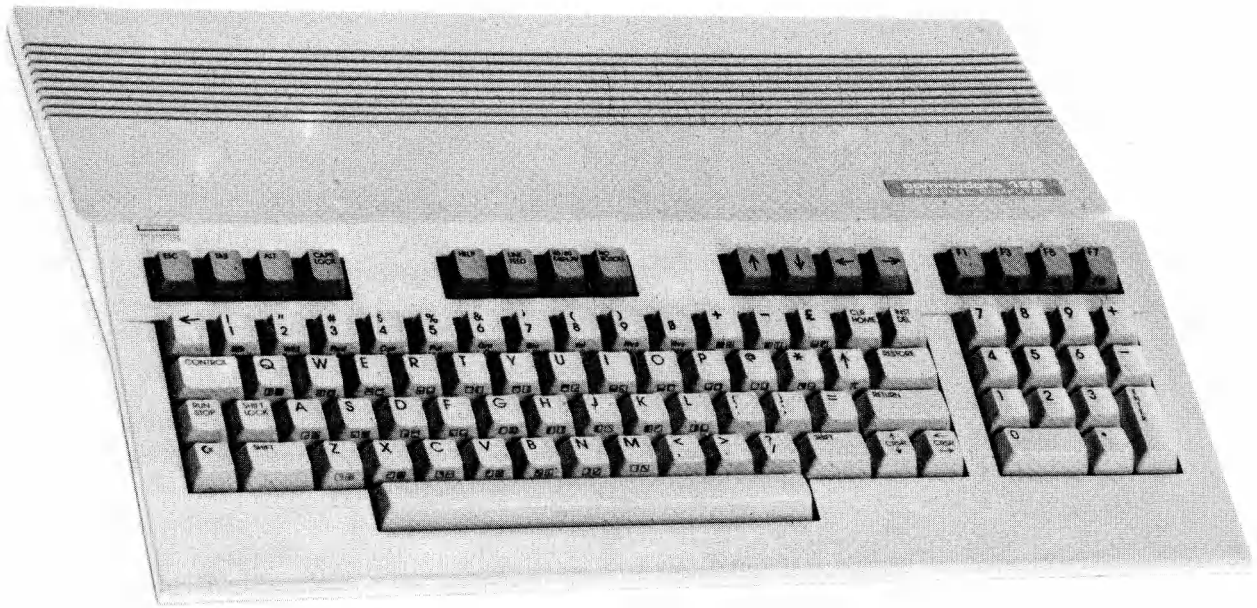
Alle kender serien »Dollars«, men kunne du tænke dig at høre titelmelodien på din Commodore 128 så tast programmet ind.

```
10 ENVELOPE1,0,12,8,9,4,300
20 TRAP80
30 VOL10:TEMPO15
40 PLAY"V1T103I"
50 DOUNTILA$="NEXT"
60 READA$:PLAYA$
70 LOOPUNTILA$="NEXT"
80 END
90 DATA G A G A G A G A B O4C D E
100 DATA F G A B QO5C O4IG HGM G O5C
110 DATA QG IC HC C C O6QC O5B HA QG
120 DATA IC O5HC QD E HF QE D HC G AM
130 DATA A QG F HG AM A QG F O6HC O5GM
140 DATA G QF E HC DM D QR IA G F A E
150 DATA O5IA  QD IA G F A E A QD IG F
160 DATA E G D G QC IG F E G D G QC IE
170 DATA D C E O4B O5E O4QA O5ID
180 DATA O5IC O4B O5D O4A O5D O4G B
190 DATA O5D FM E D QE IR O4G O5C E
200 DATA D C QD R IA G E D QE IR O4E
210 DATA #G B O5D C O5QD IR QE #G B
220 DATA O5Q.C O4IG HGM G O5C Q.G IC
230 DATA QCM H.C C O6QC O5B HA Q.G IC
240 DATA HC QD E HF QE D HC G AM HA QG
250 DATA O5QF HG AM A QR IA G F A E A
260 DATA D G QCM H.C IR O6C WC QC R HR
270 DATA NEXT
```

SCREEN EDITOR 128

Er du igang med at lave et nyt spil, kan du måske bruge et loader billede. Med screen editor kan du lave dit eget skærmbillede med tasterne. Bagefter trykker du på return og dit billed bliver savet på disk. Det loades ind ved at bruge linie 80. Med en 1571 disk kan du loade dit billede ind på omkring 1 sek.

```
10 GRAPHIC0,1
20 GETA$
30 PRINTA$"(RVS) (LEFT)(OFF) (LEFT)";
40 IFA$=CHR$(13)THEN60
50 GOTO20
60 BSAVE"CHAR",B0,P1024TOP2024
70 BSAVE"COL",B5,P55296TOP56296
80 BLOAD"CHAR":BLOAD"COL":END
```



RASTER FLIMMER 128
En utrolig flot farve rutine på din Commodore 128.

```
0 FORT=2816TO2919:READA:CH=CH+A:POKET,A:NEXT
1 IFCH<>12787THENPRINT"(CLR)DATA FEJL!!!":END
2 SYS2816
1000 DATA 120,169,38,141,20,3,169;11
1010 DATA 141,21,3,169,71,141,13,220
1020 DATA 169,129,141,26,208,169,64,141
1030 DATA 18,208,169,0,141,25,208,169
1040 DATA 27,141,17,208,88,96,173,25
1050 DATA 208,41,1,141,25,208,208,3
1060 DATA 76,101,250,162,1,142,32,208
1070 DATA 142,33,208,142,18,208,232,232
1080 DATA 224,0,208,241,234,238,255,3
1090 DATA 173,255,3,201,255,240,14,76
1100 DATA 117,250,169,0,141,18,208,141
1110 DATA 255,3,76,101,250,6,7,141
1120 DATA 18,208,141,255,3,76,101,250
```

Jan Trzaskowski



Adventure

Hej allesammen, nu er vi her igen, Bigby og mig. Og i dag skal vi lære om rigtige mænd og våde mænd. Det er hvad software-husene byder på i denne kolde tid. Men Bigby spæder til gengæld op med masser af smarte tips til alle os knapt så erfarne og rejsevante eventyrere.

Vi begynder med GUNSLINGER, et grafik/tekst adventure fra Datasoft et sted i det vilde vesten. Bigby er ikke helt vant til rygende revolvere og kan ikke rigtig snuppe whiskey, men til gengæld kan han som troldmand en del usportslige trick så han ved nok alligevel alt om dette spil.

I USA er man stolte af landets fortid. Dengang da mænd var rigtige mænd, kvinder rigtige kvinder og seks-løbere ikke noget man købte i BR.

Du er Kip Starr engang en af lovens lange følehorn i Texas. Men nu er han pensioneret. Efter at have redet rundt i fred og ro, bliver du gjort opmærksom på at din tidligere kollega James Badland, sidder i spjældet et sted i Mexico, og samtidig er Dalton brødrene, alle seks, sluppet ud, og de gør som sædvanligt alt for at genere alle.

Dit job: At nå at redde din ven før han bliver hængt og at pumpe the Daltons med bly.

På din rejse skal du så lige nå alt hvad der har med det vilde vesten at gøre, poker, indianere, dilligence overfald og så selvfølgelig guldjagt.

Spildesignet er typisk amerikansk i sin yderste konsekvens. Det er rent faktisk muligt at spille hele adventuret tilbagelænet uden at røre tastaturet. For selv om det er et adventurespil vi har med at gøre så er spillet tydeligvis beregnet til at blive styret med joystick. Alle de ca. 200 ord som spillet forstår kan man nemlig rulle forbi med en lille pil.

Til hver af de lidt over 100 scener er der fasthæftet et billede, meget pænt, men som bekendt kun for folk hvis fantasi begrænser sig til **á man's gotta do, what a man's gotta do.**

Og så fylder det jo også godt op alt sammen. Hele molevitten fylder fire disksider, så det er altså ikke for tape-ejere (logik for viderekommende).

Parseren kører med udsagnsord-navneord-forholdsord-navneord så det er altså ikke helt tabt, men det bør man også kræve på et marked hvor ordet interaktion ER opfundet.

Problemerne i spillet er ikke svære og hvis man ser mange vildvestfilm er det også en hjælp, så man skal nok betragte Gunslinger som et begynder niveau spil.

Der er ikke noget bemærkelsesværdigt ved Gunslinger, det er et gennemsnits amerikansk adventure. (Infocom er amerikansk, men lad dig ikke afskrække af det).

Men lad os nu dykke frem i tiden og ned i vandet.

SEABASE DELTA

I min gennemgang af »lavpris-adventures« er turen denne gang kommet til Firebird, der sammen med Mastertronic er klart dominerende indenfor billigspil-markedet.

»Seabase Delta« fås til alle de populære (og et par mindre populære!) computere, for omkring 40 kr. Spillet er egentlig en fortsættelse til et ældre Firebird-spil ved navn »Subsunk«, men det kan sagtens spilles helt uafhængigt af sin forgænger. Handlingen i »Subsunk« gik i korte træk ud på, at du - den berømte engelske reporter Ed Lines - ved en fejltagelse blev ladt alene tilbage i en strandet ubåd. Dit eneste håb om redning var at sende et nødsignal med angivelse af u-bådens nøjagtige position.

Baggrundshistorien for »Seabase Delta« er nu, at dit signal uheldigvis er blevet opsnappet af en farlig terrorrist-organisation, der har hovedkvarter i en gigantisk undersøisk base - »Seabase Delta«. Ved hjælp af et kompliceret computerstyret, elektromagnetisk system (phew!) tiltrækker de din ubåd, og uden at du kan stille noget op, bliver du langsomt suget ombord i deres base. Du må nu, som de noget sparsomme instruktioner udtrykker det, »udforske basen for dens mange hemmeligheder«.

I spillets første lokalitet støder du på et lig, og hvis du undersøger den dødes lommer finder du nogle hemmelige dokumenter, der (oversat til dansk - naturligvis!) siger følgende:

»Vi har fanget endnu en ubåd, men alt øvrigt personale har måttet forlade basen på grund af en mystisk epidemi. Det er lykkedes mig at neutralisere sygdommen, men jeg føler mig stadig meget syg. Jeg har overladt al kontrol af basen til central-computeren i tilfælde af, at jeg ikke klarer den. Atom-missilet vil som planlagt blive affyret mod den engelske base.«.

Du finder således hurtigt ud af, at din primære opgave i dette spil er at afbryde det system, der kontrollerer missilets affyringsmekanisme, og dernæst flygte i u-båden.

Efterhånden som du udforsker den forladte bases øde korridorer, vil du naturligvis (-og heldigvis!!) støde på en del forskellige problemer, der dog alle er rimeligt lette at løse. (Hvis du alligevel sidder fast, så se vores eksklusive tips i dette nummer, eller skriv!).

Programmet er skrevet med »The Quill« og »The Illustrator« (- et »quillustreret adventure, som de siger i England!), og dette sætter naturligvis nogle oplagte begrænsninger for spillets tekniske kvalitet. Ordforrådet virker f.eks. noget »tyndt«, og selv om parseren godt nok accepterer ordrer på flere ord, checker den i realiteten kun to af gangen. Til gengæld kan alle nu nyde godt af »The Illustrator's« geniale »RAM-save«-facilitet, hvor du kan save din position - ikke blot til bånd eller disk, men også direkte til hukommelsen, hvilket sparer en masse tid og besvær. Lad os håbe at flere softwarehuse vil inkludere denne funktion i deres kommende spil!

En del af spillets lokaliteter indeholder grafik, som selv om den i sagens natu er lidt ensformig - trods alt er af en rimelig kvalitet. Hvert billede optager en hel skærm, og vises forholdsvis hurtigt.

Der var engang...



Det største minus ved dette adventure er de meget irriterende ventetider man udsættes for, hver gang en besked udskrives på skærmen. Taster du f.eks. »examine pockets« kommer beskeden »You see something« til syne på skærmen - og der bliver den i 7 sekunder (!), før skærmen renses, og beskrivelsen af det pågældende rum gentages. Senere i spillet måtte jeg vente i hele 12 sekunder (jatolv!), før spillet fik snøvlet sig færdigt. Det er sådanne ting, der alt for ofte spolerer et ellers godt program.

Atmosfære..... 76%
Interaktion..... Ingen
Parser..... 30%
Værdi 88%

Men »Seabase Delta« er ikke desto mindre et både spændende og humoristisk adventurespil, der med sine yderst originale - og meget morsomme problemer, ganske simpelt er et fund til prisen. Køb det med god samvittighed!

»Bigby's hytte«

Adventure TIPS



TIPS! TIPS! TIPS! TIPS!
Endnu engang torpederer vi vore læsere med en salve træfsikre tips til både nye og gamle eventyr:

MOON MIST
- RED VERSION
Døren ind til »Master bedroom« er værd at kigge nærmere på. Det er IKKE meningen, at du skal skræmme spøgelset væk med spraydåsen!

- Giv hende (det?!?) halskæden i stedet.

Hvis du flytter ksiten i »Lumber room« finder du et kighul.

REBEL PLANET
For at gøre »crag-snapper« i godt humør, skal du synge for den. Ulven stilles med »bone«, som du dinder i museet ved at smelte en montre med lasersværet (»melt glass«).

Vagten ved våbenarsenalet på sidste planet skal behandles på normal (voldelig!) vis. Batteriet, der skal til for at detonere »elmonite«, får du fat i ved at tage din limcom af og fjerne bagbeklædningen.

ZORK II
For at åbne døren i »riddle room« skal du sige »well«.

Den store spand (»bucket«) er ikke kun til pynt. - Sæt dig op i den, og fyld den med vand!

For at få bugt med »pool of tears«, skal du putte den røde kage ned i den.

Firben ELSKER kandis!

ERIK THE VIKING
Her er så løsningen til spillets slutning:

»Tie Fenris« uden for fængslet. Smid nu alt, hvad du ejer og har, før du går »west«, og... VUPTI! - Endnu et løst adventure!!

LORDS OF TIME
Døren til opfindelsesrummet i stenalderen åbnes, hvus du siger »Eureka«. Senere skal du sætte bogstaverne på væggen sammen, så de danner navnet på en berømt engelsk videnskabsmand.

I istiden er der et sted i hulerne en istap i loftet. For at få fat i den, skal du råbe så højt du kan (»Shout«). Smid derefter istappen ved søen i samme tidszone.

MINDSHADOW
For at komme forbi besætningen ombord på piratskibet, skal ud være rå og skrive »hit man«. Nu kan du gå »south« og tage »cleaver«, som du senere skal bruge til at kappe ankertovet (»cut chain with cleaver«).

I Rick's Cafe i London skriver du »examine drink« og »follow man«, for at få et vigtigt spor i jagten efter din tabte identitet.

Circus
Generatoren udenfor teltet er benzindrevet. Brug snorklen som hævert for at få fat i brændstoffet!

Wizard of Akyrz -
Kan du ikke finde alle skattene? - Træer er til for at klatre i - også i begyndelsen af spillet! Ved at foretage lidt undergravende virksomhed i labyrinten det rigtige sted, kan du blive en skat rigere.

DEADLINE
Husk at spørge alle personerne om, hvad de mener om hinanden.
I biblioteket er der blandt andet en notesblok og en blyant. Hvis du skriver »shade note pad with pencil« vil brudstykker af teksten fra det forrige stykke papir komme til syne.

Bed gartneren vise dig de huller, han er så vred over.

Prøv at analysere potteskåret for »loblo«.

KENTILLA
»Examine« er en meget vigtig ordre i dette adventure.

Undersøger du f.eks. »urga-maul dungeon« vil du finde »candle wax«.

Når du har dræbt »large urga-maul« skal liget undersøges to gange. Det samme gælder for »chief urga-maul«.

Giv kniven til Elva, og du vil blive rigeligt belønnet, når I når over floden.

Når du har åbnet skatkisten, skal du give »small key« til »chief cavezat«.

I »limestone cavern« skal du »tie rope to stalagmite« og »pull rope«, hvorpå du påny fastgør rebet, og klatrer op til vandfaldet.

SEABASE DELTA
Kortslut samlebåndet med gaflen (»short switch«), for at få det til at køre i den rigtige retning. Nu kan du skrive »climb belt«.

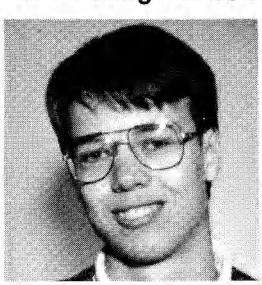
For at lave »pancake« skal du brige mixer, mælk, mel samt et æg, som du får fra hønen ved at blæse en boble med »gum« (»blow bubble«).

»Throw pancake« ved kameraet. Blækket til kuglepennen fås ved at skyde blæksprutten med harpunen. »Wear flippers« for at slippe helskindet hen til »long table«.

Den krøllede bageform udglattes med strygejernet (»iron foil«), hvorved du får et spejl, du skal bruge i slutningen af spillet.

Tallene, som du behøver for at affyre det lille missil (yes, du SKAL affyre det), er 104 og 199.

Søren Bang Hansen



TIPS! TIPS! TIPS!

Bigby's brevkasse



Mine kære eventyrere.

Først vil jeg gerne takke alle, der har skrevet til mig i denne måned. En særlig tak til Jakob Sloth i Ringkøbing for de flotte tips til bl.a. Dallas quest. Bliv endelig ved med at skrive ind med spørgsmål, tips eller hvad I nu kan finde på af eventyrligheder - blot det har noget at gøre med adventruespil. Men lad os nu bare tage dragen ved hornene, som vi siger her i Irillian, og begynde ved begyndelsen...

Karsten Kristiansen fra Tuning, og Hans Adam Sønderby for Toftlund har begge problemer i **THE DALLAS QUEST.** Giv solbrillerne til uglen, og prøv at blæse i trompeten, når kvæget bisser. Lidt god musik vil hurtigt få beroliget flokken. Det er ikke nødvendigt at ride på Lucy's hest, for at klare spillet. Hans skriver, at han ikke kan komme forbi edderkoppen, og at han har prøvet ALT med æggene. Har du også prøvet »warm eggs«, Hans?

ERIK THE VIKING er et meget populært eventyr, hvis man skal dømme efter de henvendelser jeg har fået til dette spil. Anders Kristensen - Tønder, vil gerne vide hvordan man kommer ud at sejle. Undersøg strøelsen (examine Bedding) ved »Furs on bench«, og du vil finde et horn. »Blow horn«, og dine venner vil komme styrtende ned til bådehuset, hvor de vil hjælpe dig med at søsætte båden (pull boat). Ødelæg »trestle tables« med hammeren, og du vil få en planke, som du - sammen med hammer og søm - skal bruge for at reparere skibet (mend leak). Jens Jensen fra Svendborg spørger, hvordan han finder »Mosaic«. Her tror jeg nu der er noget du har misforstået Jens, for mig bekendt findes der ikke et sådant objekt i spillet. Men firmaet der udgiver spillet hedder da godt nok »Mosaic Publishing«, så mon ikke det er der du har det fra?

Jes Nielsen, der bor i Hvalsø, har skrevet ind med et par spørgsmål til **THE HOBBIT.** Det varmer om mit gamle troldmandshjerte at se, at der trods alt stadig er nogen der gider beskæftige sig med dette klassiske spil, som engang i tidernes morgen var det første adventure jeg selv kæmpede mig vej igennem (snøft!). Nåh, men for at komme op fra »Goblin's dungeon«, skal du først vente til Gandalf (eller evt. Thorin) dukker op. Hav tålmodighed, for der kan udmærket gå et godt stykke tid! Bed ham nu om at bære dig (say to Gandalf »pick me«), og du vil være i stand til at smadre vinduet. Når det er gjort beder du blot Gandalf om at gå igennem vinduet, og du er en fri ma... hobbit igen. For at komme over den sorte flod, skal du ved »West bank« gøre følgende: »look across«, »throw rope across« (gentages indtil rebet lander i båden) og »pull rope«, hvorefter du kan sejle over til den anden bred (climb into boat). Iøvrigt kan jeg trøste dig med, at ingen af disse ting er nødvendige for at fuldføre spillet.

Zaki Uokovras fra Odense har et stort problem i **HULK.** Han kan ikke se meningen med spillet! Arnt Rem, der bor i Ishøj har et tilsvarende problem med **QUEST FOR THE HOLY GRAIL.** »Hvad går det ud på?«, spøger han. Hmm... noget kunne tyde på at jeres kopier af spillet ikke er he-e-elt lovlige... men OK! - I Hulk skal du samle ædelstene (gems), og smide dem i »Fuzzy area«. I Holy grail gælder det om at finde »holy grail« (deraf navnet - smart ikke?), og levere den tilbage til »Camelot Castle«.

En eventyrer ved navn Christian Sparrevohn sidder fast i SORCERER OF **CLAYMORGUE CASTLE.** For at få bugt med dragen, skal du først tage »dust« i »Dusty room«. Før du går ind til den, skal du også huske at drikke »potion«, så du bliver usynlig. Skriv nu »throw dust«. Brug IKKE seed-spell til at komme ind i slottet med. Det er en fælde! Vad i stedet ud i voldgraven (go moat), hold vejret (hold breath) og dyk (swim down). Svøm endnu længere ned, og derefter mod øst, for til sidst at dukke op i »Pool« i køkkenet. Her skal du endelig huske at begynde at trække vejret igen (breathe)! Seed-spell skal nu bruges til at åbne den magiske stendør i »Dusty room«. En læser har problemer i **BORROWED TIME.** For at få fat i nøglen i Rita's hus, skal du først flytte ovnen (move stove), hvoreter du skriver »get key«. Du vil nu få svedet fingrene, og bør straks tage bandagen (som du finder på lægens skrivebord) på. Du befrier Mavis med ordren »untie Mavis«. Lejemorderen kommer altid efter et vist antal træk (hvis du er for langsom) - så skynd dig!

Kirsten Jespersen i Tåstrup holder meget af adventurespil, men har et problem i **MINDSHADOW.** »Hvordan kommer jeg ud af Luxemburg?«, spørger hun. Svaret er - slet ikke! Spillet skal afsluttes i Luxemburg, så du er altså meget tæt på at have løst dette eventyr. Se iøvrigt under mine tips i dette nummer.

CASTLE OF TERROR II er et spil, der volder Michael Grandt (Esbjerg) en del problemer. Lad være med at gå nord fra tunnelen med skelettet. Prøv i stedet at tage en bog i biblioteket. Prøv også »press brick« i stedet for »get brick«. For at komme ind til skatten, skal du i biblioteket skrive »press skull« efterfulge af »get book«. For at komme ud af rummet igen, skal du bruge noget fra del 1 til at tænde lyset med.

Men nu tror jeg nok dragen er blevet sulten - det er også langt over dens sædvanlige fodringstid, så jeg må vist hellere slutte her.

AMIGA

Vinduer i Amiga Basic

Amigaen bruger vinduer til at kommunikere med brugeren. Vi vil derfor se lidt på vinduer i Amiga Basic og vise, hvordan man bl.a. kan bruge dem til at emulere »system-beskeder«.

De rutiner der tager sig af vinduer er, for at sige det mildt, uundværlige. Havde vi ikke dem, ville skærmen hurtigt blive mere uoverskuelig end de japanske undergrundsbaner i myldretiden når man multitaskede, og Workbench ville være et ukendt begreb. Det er vinduerne der gør programmerne overskuelige og brugervenlige. Lad os derfor se lidt på de rutiner der står bag det hele.

Amigaens system software består af flere lag. Nederst har vi selve maskinen og de første rutiner, der bl.a. tager sig af lyd, I/O og seriel og parallel porten. Oven på disse rutiner er »Layers library« (se nedenfor) og rutiner, der tager sig af tastaturet. Derefter kommer der et lag, hvor vi bl.a. finder Intuition og AmigaDos og aller øverste Workbench og AmigaDos CLI. Hvert lag bygger videre på laget nedenunder, der ville således ikke være nogen Workbench uden Intuition og ingen Intuition uden »Layers library«.

Når man f.eks. åbner, forstørrer eller på nogen anden måde manipulere et vindue, begynder Intuition øjeblikkeligt at arbejde. Intuition tager sig af ting som at holde rede på de forskellige vinduers position, størrelse og tilstand (aktiv eller ikke aktiv) foruden i denne sammenhæng irel evante ting som f.eks. menu operationer. Til at manipulere vinduer bruger Intuition »Layers library«, en flok rutiner, der bl.a. sørger for at gemme indholdet af de vinduer, som enten er helt eller delvist skjult og dermed sørge for at der ikke kommer huller i displayet når man flytter vinduerne. »Layers library« benytter sig så igen af lavere liggende rutiner o.s.v. Heldigvis er det ikke nødvendigt at have et dybere kendskab til »systemrutinerne« for at åbne vinduer fra Amiga Basic.

Window kommandoen.

Når man starter Amiga Basic, er der to vinduer på skærmen. List vinduet, som bruges til program editering og output vinduet, som tager sig af programmets output. Da man i basic, i modsætning til C og maskinkode, ikke kan tegne direkte på skærmen, skal man altid sørge for at der er et output vindue. det er naturligvis ikke noget problem så lang tid man bruger standard skærmen, men noget man må tage højde for når man selv definere en ny skærm (se sidste nummer). Til det formål har man »window« kommandoen.

Syntaxen er.

WINDOW vindue nummer, navn, størrelse, mode, skærm nummer.

Vindue nummer er et vilkårligt tal større end 1, som bruges til at identificere vinduet, når det skal lukkes eller aktiveres. Navn og størrelse giver sig selv. Mode er lidt sværere at indstille. Man har følgende valg:

1 Vinduets størrelse kan blive ændret ved hjælp af musen.
2 Vinduet kan flyttes rundt på skærmen.
4 Vinduet kan ændre prioritet ved at trykke på knapperne i øverste højre hjørne.
8 Vinduet kan lukkes ved at trykke på knappen i øverste venstre hjørne.
16 Intuition sørger for at lappe de huller der kommer når vinduet har været tildækket af andre vinduer (også kendt som SMART REFRESH).

Ønsker man således et vindue, hvor man både kan flytte og ændre vinduets prioritet skal mode være lig 6 (4 + 2). Skærm nummer er nummeret på den skærm, man ønsker vinduet skal åbne i. Et vindue kunne f.eks. se sådan ud:

```
WINDOW 2,
»Eksempel«,(0,0)-(320,
200),31,1
```

Når man er færdig med at bruge et vindue, er det vigtigt at man husker at lukke det igen, da vinduer bruger en del hukommelse. For at lukke det vindue vi åbnede før skal man skrive:

```
WINDOW CLOSE 2
```

Foruden WINDOW og WINDOW CLOSE kommandoen er der stadig en basic kommando, der har med vinduer at gøre nemlig WINDOW OUTPUT. Med WIN-



DOW OUTPUT kommandoen vælger man hvilket vindue, der skal modtage output fra programmet. For at gøre vinduet fra før aktivt skal man skrive:

WINDOW OUTPUT 2

Desuden kan man ved at skrive WINDOW (n), hvor n er et nummer fra 0 til 8, få oplysninger om det nuværende vindues størrelse, x og y koordinat foruden en lang række andre ting, som står beskrevet i basic manualen. Lad os derfor se på et praktisk eksempel istedet.

»System-beskeder« i Amiga Basic.

Selv om Amigaen nok har den bedste basic der findes til nogen hjemme computer, har den dog stadig sine mangler. Der findes således ingen kommando til at lave system-beskeder (eller requesters som de hedder på engelsk). Heldigvis kan man med et kort sub program let føje denne feature til sine programmer. »Besked« er et eksempel på et sådant program:

```
SUB besked STATIC
SHARED besked1$,besked2$,svar:
WINDOW 2,"SYSTEM BESKED",(0,0)-(320,50),16
bredde=INT(WINDOW(2)/10)-2
besked1$=LEFT$(besked1$,bredde)
besked2$=LEFT$(besked2$,bredde)
PRINT"  ";besked1$: PRINT :PRINT"  "
LINE (10,28)-(110,44),1,b
LINE (210,28)-(310,44),1,b
LOCATE 5,7: PRINT"OKAY"
LOCATE 5,30:PRINT"CANCEL"
musloop:
WHILE MOUSE(0)=0:WEND:
m1=MOUSE(1):m2=MOUSE(2)
IF m1>10 AND m1<110 AND m2>28 AND m2<44 THEN GOTO mus1
IF m1>210 AND m1<310 AND m2>28 AND m2<44 THEN GOTO mus2
GOTO musloop
mus1:
LINE (10,28)-(110,44),1,bf
svar=1
GOTO musend
mus2:
LINE (210,28)-(310,44),1,bf
svar=0
GOTO musend
musend:
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND:
WINDOW CLOSE 2
EXIT SUB
END SUB
```

Besked fungerer på den måde at man fra hovedprogrammet definere de to variabler besked1$ og besked2$, som indeholder den tekst man ønsker brugeren skal tage stilling til. Derefter kalder man »besked« hvor brugeren ved at trykke på OKAY (svar=1) eller CANCEL (svar=0) knappen tilkendegiver, om operationen skal udføres. Det er nu en smal sag for hovedprogrammet at udføre de nødvendige kommandoer på baggrund af svar. »Besked« har mange anvendelses muligheder, og er let at bygge ind i egne programmer da man ikke behøver at tage hensyn til variabel navne.

Her er et eksempel hvor »besked« bruges som en extra sikkerhed inden man kvitter et program:

```
Quit:
besked1$="forlad program og"
besked2$="retuner til Workbench?"
CALL besked
IF svar=1 THEN SYSTEM
ELSE.................
```

Thomas Fiil

Program sektion

Security Check

Med denne lille rutine, kan du se om den diskette, der ligger i det diskettedrev, er beskyttet eller ej. Kaptajn Poke udtaler, at rutinen er suveræn at bruge i egne programmer, som ligger på en beskyttet disk. Så kan man eventuelt ordne de sådan, at ens program ikke kører, medmindre disketten er skrivebeskyttet.

```
program: Security Check

10 open1,8,15:print#1,"m-r"chr$(0)chr$(28)chr$(1):get#1,a$
20 ifa$=chr$(240)thenprint"ubeskyttet":goto40
30 print"beskyttet"
40 close1
```

Char Color

Hvis det tit har irriteret dig, at teksten på skærmen ikke har samme farve som cursoren, så er dette program fra Kaptajn Poke lige noget for dig. Nu vil alle bogstaverne på skærmen altid have samme farve som den du skriver med. Prøv selv!

```
program: Char Color

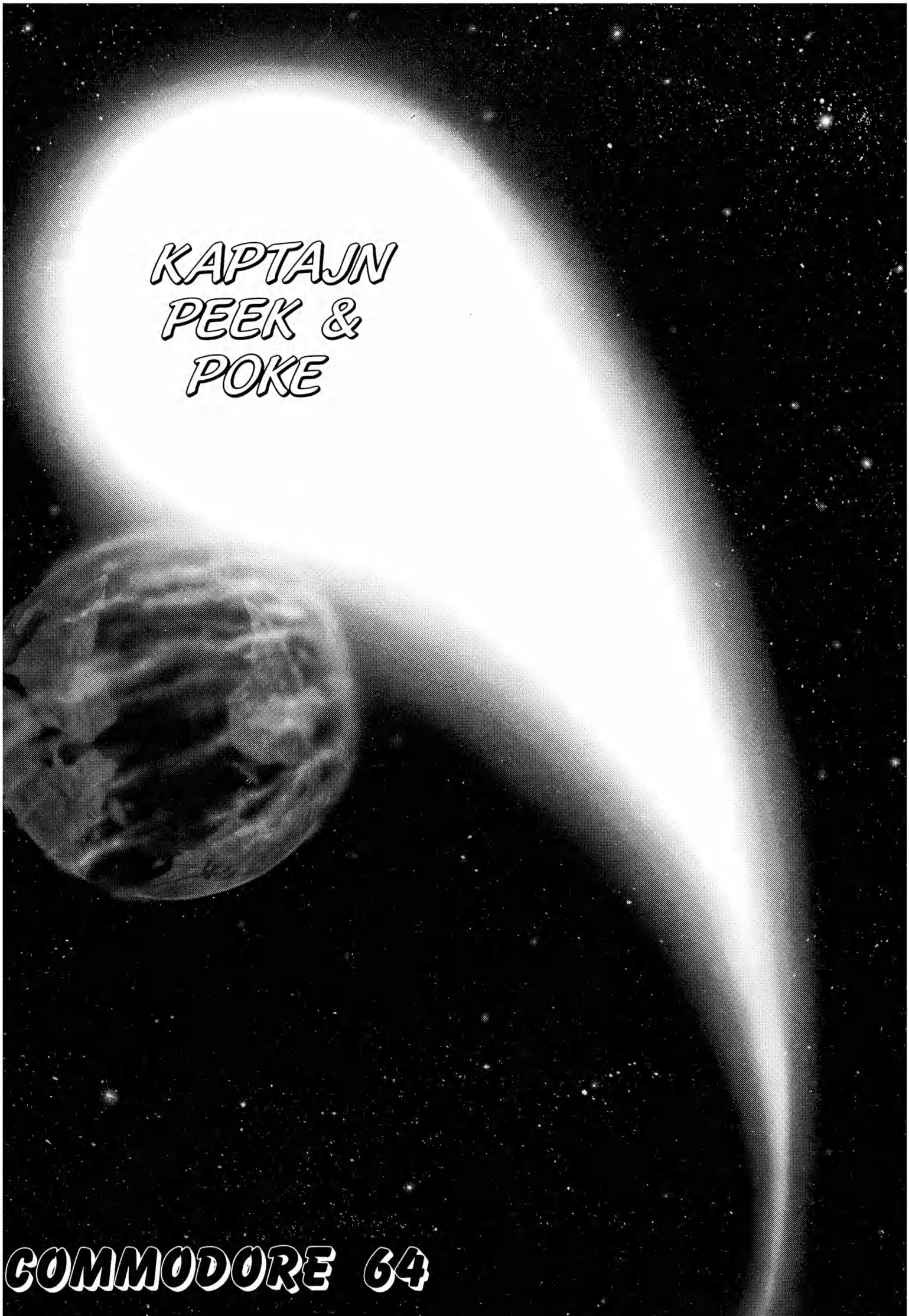
10 adr=49400
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>12163thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" char color ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med sys 49400,1"
70 print:print"deaktiveres med sys 49400,0"
100 data 32,241,183,138,240,28,120,169,127,141,13,220,169,1,141
110 data 26,208,169,27,141,17,208,169,49,141,20,3,169,193,141
120 data 21,3,88,96,120,169,129,141,13,220,169,240,141,26,208
130 data 169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,96,173,25,208
140 data 141,25,208,160,250,140,18,208,173,134,2,136,153,0,216
150 data 153,250,216,153,244,217,153,238,218,136,192,255,208,239,76
160 data 49,234,-1
```

Color Border

Igen et mesterværk fra Kaptajn Poke! Denne lille rutine er mere eller mindre identisk med Char Color, blot med den forskel at nu er det ikke bogstaverne på skærmen, der vil have den samme farve som cursoren, men kantfarven på skærmen. Ved at bruge det i dine egne programmer, kan du opnå nogle lækre effekter.

```
program: Color Border

10 adr=49300
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>9082thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" color border ":print:print"af bo r. psen"
60 print:print"aktiveres med sys 49300,1"
70 print:print"deaktiveres med sys 49300,0"
100 data 32,241,183,138,240,28,120,169,127,141,13,220,169,1,141
110 data 26,208,169,27,141,17,208,169,205,141,20,3,169,192,141
120 data 21,3,88,96,120,169,129,141,13,220,169,240,141,26,208
130 data 169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,88,96,173,25,208
140 data 141,25,208,173,134,2,141,32,208,169,0,141,18,208,76
150 data 49,234,-1
```


KAPTAJN
PEEK &
POKE
COMMODORE 64

Dobbelt Poke

Alle kender »poke«-kommandoen, men ikke mange 64'er brugere kender »doke«-kommandoen. Den laver nogenlunde det samme som »poke«, men istedet for at gemme et 8bit tal i en adresse, gemmer den et 16bit tal i to sammenhængende adresser. Kaptajn Poke oplyser, at syntaksen står beskrevet i programudlistningen, og at man nok bør have »Dobbelt Peek« inde i maskinen samtidig med at man bruger denne rutine.

```
program: Dobbelt Poke

10 adr=820
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>3930thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" dobbelt poke ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med sys 820,adresse,16 bittal"
100 data 32,77,3,165,20,133,251,165,21,133,252,32,77,3,160
110 data 1,185,20,0,145,251,136,16,248,96,32,253,174,32,138
120 data 173,76,247,183,-1
```

Dobbelt Peek

Denne rutine gør faktisk det modsatte af programmet »Dobbelt Poke«, og er noget lig kommandoen »peek«, men hedder i fagsprog »deek«. Du angiver adressen for det gemte tal, og vupti! Du har et 16bit tal stående på skærmen. Det tal angiver det nummer der stod i den angivne adresse, samt den næste adresse. Kaptajn Poke tilråder dog, at man også læser instruktionerne til »Dobbelt Peek«.

Program sektion

```
program: Dobbelt Peek

10 adr=860
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>2658thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" dobbelt peek ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med sys 860,adresse"
100 data 32,253,174,32,138,173,32,247,183,160,0,177,20,170,200
110 data 177,20,76,205,189,-1
```

COMMODORE 64

Color Scroll
En oversej og bankelækker lille sag fra Kaptajn Poke's smidige hænder. Når du har angivet hvilken linje scrollet skal køre på, kommer der et tæskerådt farvescroll kørende hen over skærmen fra venstre side. Lige noget til en startskærm eller noget andet fantasifuldt. Prøv dette lille program:

10 poke53280,0:poke53281,0 :printchr (147):fort = 0to999:poke1024 + t,102 :next
20 fort = 0to24:sys49155,t :fore = 0to1000:next:sys 49152:next

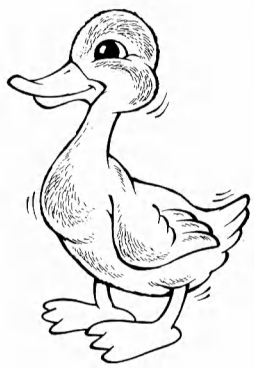
Programmet er iøvrigt selvforklarende.

```
program: Color Scroll

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>22235thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" color scroll ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med sys 49155,linje (0-24)"
70 print:print"deaktiveres med sys 49152"
100 data 76,133,192,32,241,183,224,25,144,3,76,8,175,169,216,133,251
110 data 169,215,133,252,165,251,24,105,40,133,251,144,2,230,252,202,16
120 data 242,165,251,133,253,165,252,133,254,162,4,160,7,185,159,192,145
130 data 253,136,16,248,165,253,24,105,8,133,253,144,2,230,254,202,16
140 data 232,120,169,127,141,13,220,169,27,141,17,208,169,1,162,89,160
150 data 192,76,148,192,173,25,208,141,25,208,169,250,141,18,208,206,167
160 data 192,16,25,169,1,141,167,192,160,39,177,251,72,160,38,177,251
170 data 200,145,251,136,136,16,247,104,200,145,251,76,49,234,120,162,49
180 data 160,234,141,21,3,169,129,141,13,220,169,240,142,20,3,140,21
190 data 3,141,26,208,88,96,1,15,12,11,0,11,12,15,0,-1
```

Split Screen

A' hva' for noget? Splitte skærmen? - Til dig der ikke ved bedre, så er split screen, faktisk et program, der kan dele skærmen op i to afdelinger. Dette gøres ved at hver sektion har hver sin farve, sådan at du kan bruge denne rutine til at fremhæve en sektion på skærmen, fremfor den anden sektion. Kaptajn Poke antyder, at det er anvendeligt i egne programmer, mens Ronnie Rubberduck hårdnakket påstår at rutinen hører hjemme på en ZX-81.



```
program: Split Screen

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>15449thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" split screen ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med":print:print"sys 49152,linje,farve1,farve2"
100 data 32,121,0,201,44,240,3,76,73,192,32,241,183,224,25
110 data 144,3,76,8,175,138,10,10,10,24,105,50,141,136,192
120 data 32,241,183,142,138,192,32,241,183,142,137,192,160,2,132
130 data 2,136,120,140,26,208,169,127,141,13,220,169,27,141,17
140 data 208,169,96,141,20,3,169,192,141,21,3,88,96,120,169
150 data 49,141,20,3,169,234,141,21,3,169,129,141,13,220,169
160 data 240,141,26,208,88,96,173,25,208,141,25,208,198,2,16
170 data 4,169,1,133,2,166,2,189,137,192,141,33,208,141,32
180 data 208,189,135,192,141,18,208,240,3,76,129,234,76,49,234
190 data 0,-1
```

Bo Reestrup Petersen



MUSIK

Ping, ZZap, Explode
Engang for længe siden satte en huleboer sig til at slå på en hul træstamme, fra den dag var jorden dømt. Allerede dagen efter var det første stamme-band oprettet og nogle millioner år senere blev AY.3 8912 opfundet og umiddelbart efter **6581 »SID«.** Hermed var grundlaget lagt for at musikglade mennesker i alle egne af verden, kunne sidde foran deres skærm og lave musik.

Sagen er bare den at det ikke er så nemt endda at hitte ud af alle de der SOUND, ENV, MUSIC, NOICE osv. for slet ikke at tale om PEEK og POKE. Så kloge mennesker satte sig ned og besluttede at gøre noget for alle dem der havde problemer.

Denne indsats ledte til mange programmer. På disse sider står der lidt om to. **Electronic Music Utility (EMU)** og **The Colleen Music Compendium** til henholdsvis Amstrad og Commodore.

EMU
Electronic Music Utility
Amstrad

Emu er lavet af Discovery (Gremlin), der jo som bekendt er engelske og med en hel del successer bag sig. EMU er et gennemtænkt, ordentligt værktøj.

Som værktøj er EMU en måde at fjerne det hårde arbejde ved at lave musik og lydeffekter, på samme måde som en hammer gør det nemmere at slå et søm i. Men lige gyldigt hvad man gør, er musik jo stadigvæk noget med en masse parametre. Så et program der skal kunne lave musik er nødt til at være stort og omfattende. For at gøre det lettere at finde rundt i sådan et system kan man enten bruge icons eller menuer. De to ting minder jo meget om hinanden, forskellen ligger faktisk kun i at valgmulighe-

derne bliver repræsenteret med enten billeder eller ord. Discovery skriver selv i manualen at de valgte menuer fordi grafik fylder for meget og at meningen kan blive forvirret. En anden grund kunne være at det ser lidt mere prof'et ud med menuer.

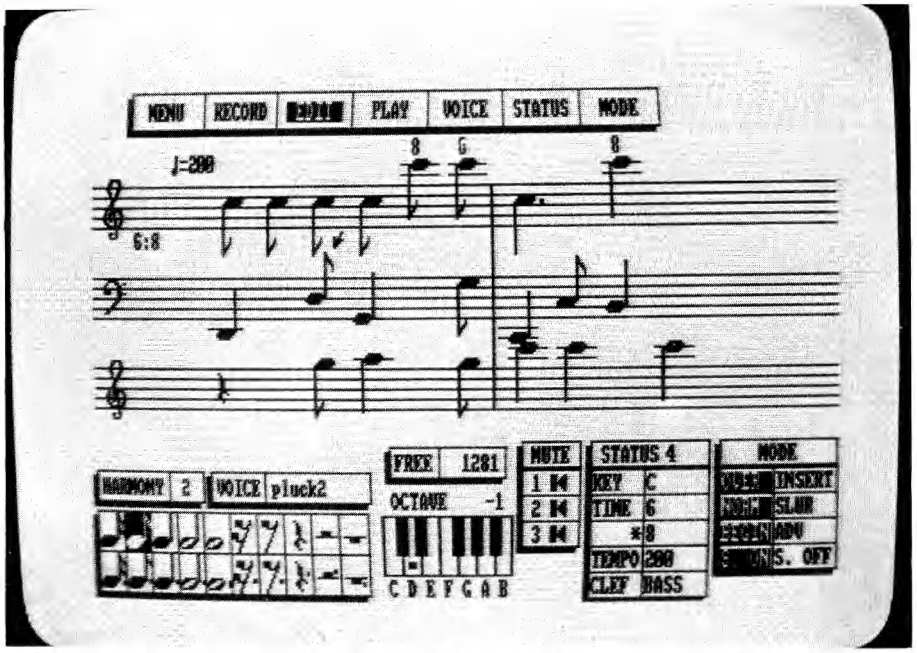
Hovedmenuen er inddelt i 6 undermenuer. De 6 menuer er **ENV, ENT, VOICE, MUSIC, SAVE/LOAD-DATA, SAVE-RSX.**

ENV og ENT er det samme som i Basic, bortset fra at du i EMU kan definere dem grafisk, altså se dem illustreret mens du laver dem. VOICE blander disse to til en højere enhed. Denne klang kan så bruges som en lydeffekt (Eksplosioner, telefoner, missiler etc) eller til at få musik til at lyde som noget specielt (harpe, klaver, tromme etc).

MUSIC er så stedet hvor musikken bliver frembragt, og de to sidste er programmets to forskellige måder at gemme og hente musikken. Den første er den almindelige til og fra disk eller bånd. Den anden gør det muligt at gemme musikken på filer, så du kan hente musikken ind fra et Basic eller maskinkode program. Således morede jeg mig med at sidde og skrive basic-programmer mens musikken spillede lystigt i baggrunden.

MUSIC-menuen er den vigtigste. Den består for det første af tre nodelinier, en for hver af de tre kanaler som AY-3-8912 kan klare. Nedenunder er der nogle oversigter og tabeller. Det er et skema over alle de noder og pauser man kan bruge. Ved siden af er der en oktav af et klaviatur, så man ligesom kan sætte noderne i forbindelse med noget man kender.

Systemet virker forbløffende godt og efter kort tids træning kan man skrive noder af uden at skulle dvæle ved hver enkelt ping. Indtastningen foregår som følger: med funktionstasterne vælger man den længde node eller pause man skal bruge, derefter kan man enten køre op af klaviaturet med to knapper eller først sætte noden og derefter bevæge den op og ned af nodelinierne. Derfor gør det ikke så meget at man ikke kan læse noder og omsætte dem til tangenter, man skal bare få noden på skærmen til at ligne den på papiret.



Hvis man selv vil lave musikken, kan man også det. Man slår bare over på RECORD. Så kan man jamme på de to øverste linier af tastaturet. Bagefter kan man se det som oftest håbløse resultat på nodelinierne.

Som du måske har lagt mærke til, så har EMU stort set alt hvad man kunne ønske sig, og i mange tilfælde lidt til. Rent faktisk er det så godt, at Arnold ikke rigtig kan følge med, eller sagt på en anden måde; har du komponeret et mesterværk, kan det godt være lidt hårdt at skulle høre det klemt ud igennem det vibrerende frimærke som Sugar-folket kalder en højttaler. Mit råd: Køb nogle ordentlige højttalere.

The Electronic Music Utility giver god kvalitet for hver enkelt øre der står på prisskiltet. Søde toner er på vej.

The Colleen Music Compendium C-64

Dette her er amerikansk, folkens. Så er I advaret. Det er »made in USA« på godt og ondt. Den ting som måske er mest typisk eller måske mest frustrerende er prisen. OK, yankies vi ved godt, at amerikanske forbrugere enten er for rige eller bare for dumme til at tage sig af prisen, men forholdene er altså anderledes her. Sagen er den, at der af en eller anden grund, altid har været den skik i staterne at spil såvel som mere seriøst software blev solgt til tårnhøje priser. 600 kr. er meget normalt. Af den grund tror de at alt til en lavere pris er junk, så Uridium bliver f.eks. solgt til 30 dollars, også dengang en dollar var noget værd! Hvis man så satte priserne til at passe det europæiske marked, ville de jo strads ryge tilbage igen til det sorte marked.

Kompendiet her koster altså 400 kr. For dem får du en grøn diskette, en mager men nogenlunde dækkende manual.

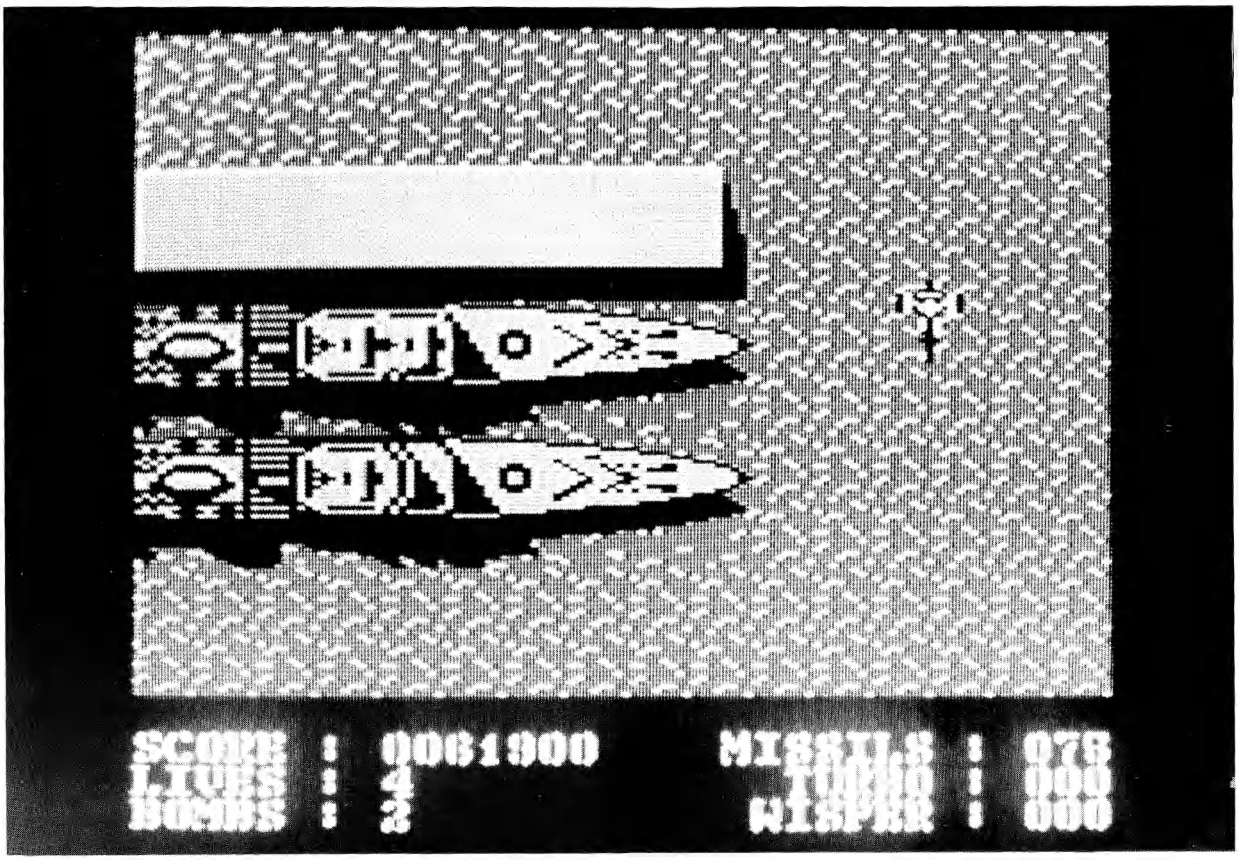
Spændingen steg, et musikprogram til 400 kr., det måtte være interessant. Og bevares det er da også omfattende.

Den første side af disketten er helliget indlæring. Der er mulighed for at lære noget musik teori, noget guitar og noget om at programmere commo'en. Musik teorien består af to menuer på hver 5 tekster, som man helt selv kan vælge imellem. De ti tekster indeholder så hver en lektion. I lektionerne kan man så lære nogle engelske ord og nogle forvirrende remser, som åbenbart er nøglen til al musik.

Guitarlæreren er dybt primitiv og programmerings guiden er så omfattende som hukommelsen på en ZX-81, uden upgrade! Køb en bog istedet.

Creatoren lider af den anden ting som er så typisk amerikansk, joystickisme. De stakkels mennesker kan altså ikke så godt finde ud af at bruge tasterne, og et joystick er jo også meget nemmere når man absolut skal sidde tilbagelænet i en stol 2 meter væk og lave musik. Sandt nok det er behageligt, men engang i minuttet får man alligevel brug for tasterne og så er hele ideen ligesom tabt. Klirr.

Det hele er altså ret useriøst og meget overfladisk. Men er du typen der har set Rambo fem gange, fordi den er så god (sådan er de over på den anden siden af andedammen), vil du sikkert godt kunne more dig over rytmeboksen, og creatorens utrolige evne til at få hvad-somhelst til at lyde som seriøst, omend syre-alistisk musik.



TIGER MISSION

Kele Line

Det er Kele Lines Opus 2, der nu er ude, efter The Vikings, der blev lanceret i december og kom ud engang i februar. Det er ikke altid tingene går så hurtigt som de skal, og på trods af utallige forsikringer var det også først i sidste øjeblik vi nåede at få en endelig version af Tiger Mission til anmeldelse. Men her er den altså.

Tiger Mission er et action-spil af lodret-scroll typen, som vi har set et ikke ubetydeligt antal af her på det sidste. Netop Tiger Mission er i den grad inspireret af arkademaskinen Tiger Heli, at Kele Line godt kan risikere at få et lille hvidt brev fra et advokatkontor en af dagene. Den vil de nu nok kunne redde sig ud af ved at argumentere at alle lodret-scroll-spil ligner hinanden mere eller mindre.

Det er selvfølgelig netop det, der er det egentlige problem. Vi er forlængst nået til det punkt, hvor man må spørge sig selv hvad verden skal med endnu et spil, der ligner alle de andre.

Okay, for det første er det her jo dansk. Det er rart at se danskerne nu er begyndt at blande sig på det internationale spillemarked. Det var på tide. Og vi kan godt være et produkt som Tiger Mission bekendt. Det har flotte titel- og loader-billeder, lavet af Torben Bakager, der også lavede grafik til Vikings, og det har flot musik, lavet af Johannes Bjerregaard, som vi nok skal komme til at høre mere fra i fremtiden.

Selve spillet er også udmærket udført, med pæne effekter og detaljer, der alt i alt gør Tiger Mission til et godt gennemsnitsspil, med al denne fine teknik og kunnen, ville være kommet meget bedre til sin ret, hvis nogen havde gidet tænke i bare lidt mere originale baner, så spillet ikke bare kom til at ligne en licensaftale uden licens.

Mens de så var i gang med at tænke, kunne de også have overvejet om ikke helikopteren kunne komme til at bevæge sig bare lidt hurtigere (og det samme med scrollingen, forresten), og om det nu også er så smart at man skal begynde forfra på hvert level, når man mister et liv. Kort sagt have tænkt lidt på SPILDESIGN.

Det ville have hjulpet gevaldigt. Som det er nu, kan det hurtigt gå hen og blive lidt trættende at spille, fordi der ikke er ret meget udvikling i spillet efterhånden som man rykker frem, og det simple spil ikke er helt hektisk nok til at holde spændingen ved lige. Så kommer man til at kede sig, og det er jo ikke det man har computerspil til.

Men med Tiger Mission har Kele Line i hvert fald bevist at de har teknikken i orden. Så kan vi jo håbe at de for fremtiden også har fået selvtillid nok til at være originale.

+ Dansk
God teknik
÷ Ikke det bedste spil af den type

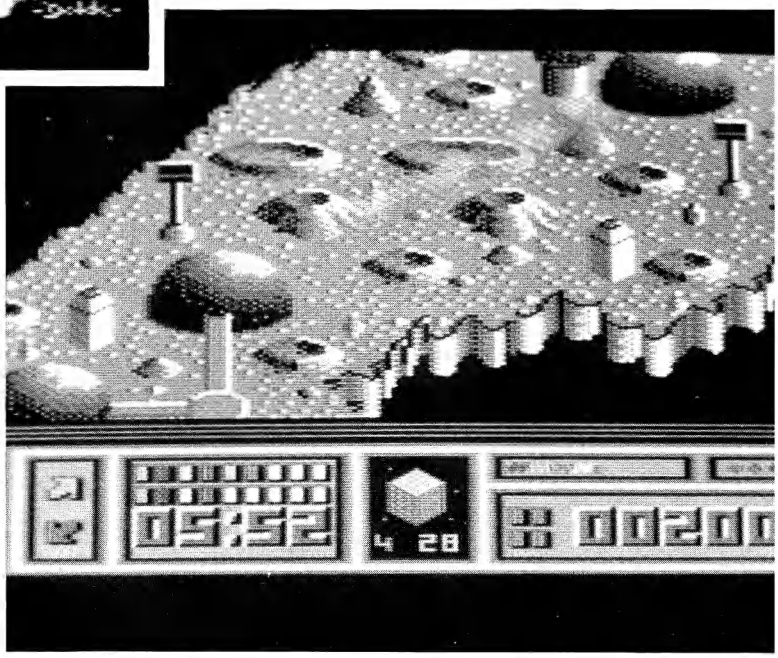
Grafik	**75%**
Lyd	**90%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**70%**
Pris/Kvalitet	**70%**



English Software

SOFT SPOT

LEVIATHAN



Ifølge biblen er Leviathan navnet på et uhyre som Gud overvandt før han kunne få lov til at skabe verden. Ifølge English software er det navnet på et shoot-em-up, som de lige er kommet med. Det skulle efter sigende være blevet inspireret af ZZ-top videoen til »Rough Boy«, så vidt jeg kan se er det nok lidt mere inspireret af Zaxxon og Uridium. Rent faktisk er Leviathan en blanding af de to. Fedt, siger man så, det betyder vild og voldsom action, men så er der noget man har misforstået.

Banerne er ligesom i Zaxxon, der er masser af skydende ting nede på overfladen af de tre baner, der forøvrigt bliver loadet separat.

Ikke fordi det er noget problem, jeg prøvede at sejle lige så stille igennem alle tre niveauer uden at dø. Men det er heller ikke det der er meningen med det hele. Meningen er at du skal zappe, pløkke eller plukke de bølger af fjendtlige skibe ned, som dukker op med 10 sekunders mellemrum. Bølgerne opfører sig, som sådan nogle skal, nemlig forskelligt, bugter sig i spiraler, firkanter og pile. Til at elimenere disse fjender er du udstyret med et utal af missiler og 3 »smart«-bombs. De smarte bomber er så smarte at de sprænger sig selv i tusind stykker. Man fristes til at sige død-smart, men de skal nu engang være med i et rigtigt shoot-em-up.

Det lyder jo altsammen meget almindeligt. Og det er det da også, rent faktisk tror jeg spil-designeren har sat sig til at lave indbegrebet af et space shoot-em-up. Vi starter med en sort skærm, så lægger vi en masse hvide pletter på, det er stjerner. Så kommer det svære spørgsmål, hvilken vinkel skal billedet være i. Lige oppefra hedder Uridium-plagiat, fra siden er for kedeligt og så er der jo det der demi-3D, skråt bagfra, det mest avancerede. Så sætter man en eller anden kuli til at lave noget flot baggrundsgrafik, og en anden til at lave noget musik. Sprites til ens eget og fjendens skibe, henter man i brugtsprites skuffen. Til sidst laver man så en titelskærm, ved at tage samtlige de effekter som Capt'n Peek og Poke har lavet. Til sidst putter man det hele ind i lageret og ryster maskinen lidt. Den sidste nye sællert er parat.

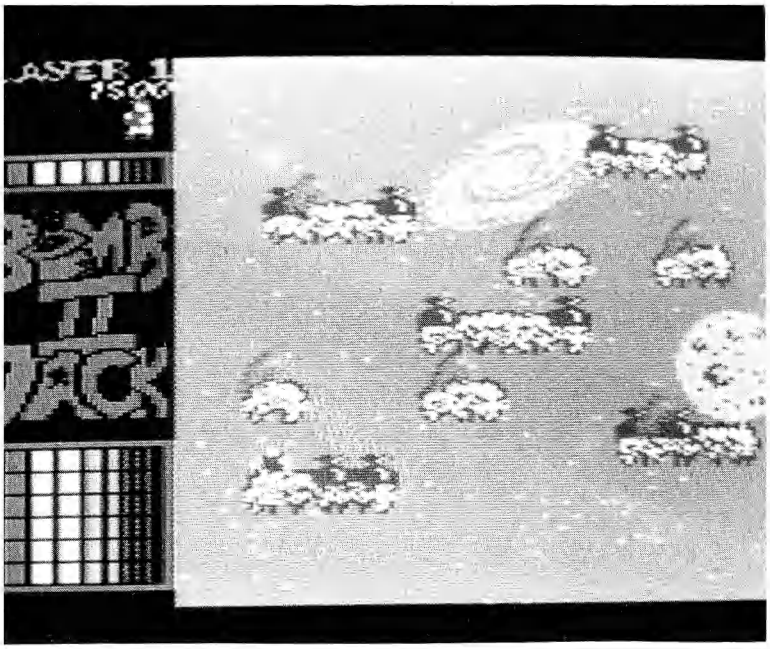
I mellemtiden har nogle marketingspersoner med smalle røde læderslips brugt flere tusind pund på reklamer. Kassesuccesen er hjemme. Om resultatet blev godt er det kun nogle få frustrerede anmeldere der tænker på.

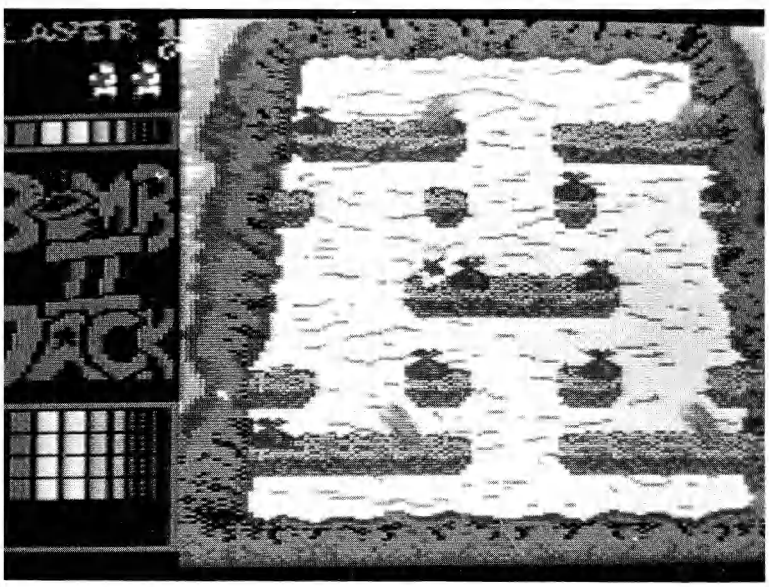
Leviathan er indbegrebet af en gennemsnitter.

+ Grafikken er pæn
÷ Styringen er frustrerende

Grafik	**90%**
Lyd	**70%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**75%**
Pris/Kvalitet	**75%**







Bomb Jack II, Elite

Kan I huske Bomb Jack? Kan I huske forsiden af IC nr. 1?

Bobm Jack var, og er et arkadespil, som Elite fik konverteret, til stort set alt der med rimelighed kunne kalde sig en hjemmecomputer. Det var et godt spil, der var afveksling, forskellige monstre, bonuser og forskellige slags baggrundsgrafik. Bomb Jack er et spil der vil blive husket et godt stykke tid endnu, det gør efterfølgeren Bomb Jack II forhåbentlig ikke.

For overhovedet med rimelighed at kunne kalde spillet en efterfølger til Bomb Jack, skal der jo være nogle ligheder.

Man kunne jo stort set lave et hvilket som helst spil, bare der var en lille mand der hoppede rundt og samlede bomber. Det er ikke tilfældet, i Bomb Jack II er der nemlig slet ikke nogen bomber, men der er en lille mand der hopper rundt på skærmen. Han samler guldposer og man kan jo spørge sig selv om det også er det, Elite tror de kan gøre. Der er også nogle platforme, men så hører lighederne også op.

Skærmene består af nogle platforme, på dem er der nogle poser og nogle monstre. Monstrene vader fram og tilbage, og efter et stykke tid skifter de form og bliver hårdere. Poserne bevæger sig ikke (desværre, det kunne have livet lidt op.), men de skiftes til at åben og hvis du tager poserne i den rigtige rækkefølge får man en ekstra Jack, det skulle vist nok være en fordel.

På Bomb Jack var der noget i stil med 5 forskellige baggrundsgrafikker, i efterfølgeren er der to og de er dødkedelige. Jeg har undret mig over hvad de så har brugt hukommelsen til, for det tager omtrent dobbelt så lang tid at loade II'eren. Hukommelsen er nok heller ikke brugt på sprites, de par stykker der er, er små og grimme. For eksempel er der monstrene. De første man møder er drager, her skal det lige siges at hvis der ikke havde været afbildet en drage på coveret så havde jeg troet at det var en skildpadde. Når der så er gået et stykke tid, bliver dragen så, på uforklarelig vis omdannet til en vagt der så tapper ens energi lidt hurtigere. Hvis man bliver lidt træt af at monstrene æder ens energi er der den mulighed at trykke på stab knappen (Den store røde), og så begynder man at æde lidt hurtigere af dens energi.

Monstrene er forøvrigt ikke det eneste man kan blive træt af, man kan også blive træt af sig selv og ens manglende evne til at bevæge sig ordentligt. Det er nemlig kun muligt at gå frem og tilbage på platforme og hoppe lige op.

Kort sagt var forgængeren meget bedre, så hvorfor brugte Elite så ikke bare deres energi på at lave et Bomb Jack Constructions Kit sådan som andre intelligente softwarehuse gør det.

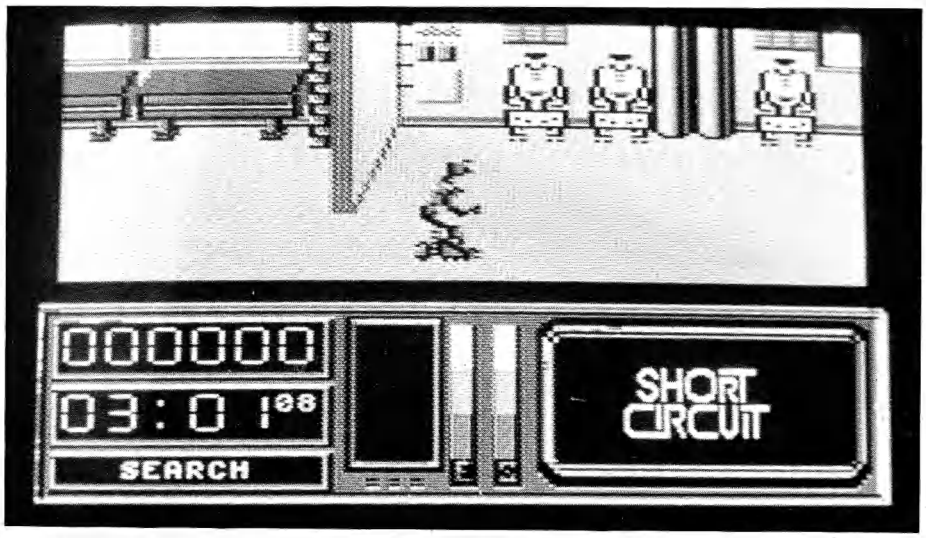
+ Man får Bomb Jack gratis med.
÷ Der er noget der hedder Bomb Jack II på den anden side af disketten

Grafik	**70%**
Lyd	**85%**
Præsentation	**70%**
Underholdning	**60%**
Pris/Kvalitet	**60%**

SHORT CIRCUIT

Ocean





Hver gang vi får et nyt licensprodukt fra Ocean ind af døren, håber jeg. Med de oplag som en licensaftale åbenbart automatisk bliver solgt i uanset kvaliteten, kunne jeg godt unde forbrugerne at de bare en gang i mellem fik et godt produkt for deres penge. Det har været et forgæves håb indtil nu, og med Short Circuit er der intet der tyder på nogen ændringer på det felt.

Short Circuit (på dansk: Nr. 5 lever) handler om en kamprobot, der ved et uheld kortslutter og kommer til bevidsthed. Den er altså pludselig et levende væsen, men samtidig stadig et potentielt ødelæggende våben, og der er derfor mange, der ønsker den tilintegjort. Spillet går nu ud på, i rollen som Nr. 5, at undslippe og få lavet en dummy-robot, der kan blive ødelagt i stedet for.

Spillet forløber i 2 dele. Den første er et dårlig arkade-adventure, hvor Nr. 5 kører rundt og leder efter ting, der kan hjælpe under flugten. Det går først og fremmest ud på at gå hen til hver eneste ting man kan få øje på og undersøge den. Det skal gøres grundigt for programmet registrerer ikke hvad det er man undersøger, men kun ens position, og det gør det ikke videre godt, så for rigtigt at undersøge en ting er det nødvendigt at undersøge den 3-4 gange, hvor man har flyttet sig en lille smule mellem hver gang. Det er ikke engang sjovt i begyndelsen.

Anden del af spillet er selve flugten. Det er et arkadespil, hvori man, stadig i rollen som Nr. 5 skal løbe sin vej væk fra diverse forfølgende vagter og andre robotter. Det største problem er dog at diverse vilde dyr kommer styrtende mod en som var der en større skovbrand i gang et sted ude til højre for skærmen. Nu skulle man jo ikke umiddelbart tro at en mulit-million-dollar kamprobot ville kunne tage meget skade af en flok vilde dyr (de fleste er fugle, frøer og lign.) og det er da også dyrene og ikke robotten, der eksploderer ved kontakt, men ak... alle disse stakkels eksploderende dyr, går den nyligt bevidstgjorte robot så meget på at den får nervesammenbrud efter de første 5-6 stykker. Alle kræfter må derfor sættes ind på at undgå kollisioner med den fremstormende fauna.

Strengt taget er den historie vel ikke mere forvrøvlet end så meget andet, og hvis spillet var godt lavet, ville det intet betyde om det var frøer, grønne mænd eller små selvbevidste blikdåser, der hoppede rundt. Men i dette tilfælde, hvor spillet er en temmelig tam fornøjelse, der faktisk kun går ud på at lære udenad hvornår de forskellige dyr bevæger sig, og så huske at gøre den rigtige bevægelse på det rigtige tidspunkt, så gør sådan en historie jo ikke sagen bedre.

Konklusionen på denne test må blive at Ocean endnu engang har brugt masser af reklamepenge på et produkt, der godt nok ikke er så dårligt, som noget af det vi tidligere har været vidner til fra den kant. Men det er også snart på tide at de mennesker præsterer noget, der virkelig er værd at se på.

+ Pænt loaderbillede
Rimelig musik
÷ Kedeligt spil
Primitivt program

Grafik	**75%**
Lyd	**85%**
Præsentation	**50%**
Underholdning	**50%**
Pris/Kvalitet	**50%**

Brian Clough's Football Fortunes

CDS



Kender du den type matadorligende brætspil, med 117 indviklede regler, hvor halvdelen af spilletiden går med at sidde og regne og bladre i regelbøger? Til sådan et spil ville det være rart med lidt hjælp fra hjemmecomputeren. Ellers står den jo også bare og keder sig i mellemtiden. Brian Clough's Football Fortunes er et fodboldtræner-spil. Det gælder om at sammensætte det bedst mulige hold ud fra forskellige regler. Det har været en populær computerspil-ide lige siden det legendariske Football Manager (sandsynligvis verdens mest solgte Basic-program) først kom frem til ZX 81, eller hvor det nu startede. Men dette er ikke rigtig et computer spil.

I BCFF spiller 2 til 5 trænere mod hinanden om at have den største succes. Spillet foregår på det medfølgende spillebræt, der langs kanten har 36 felter, hvor hver spiller flytter sin brik afsted. Hvor mange felter man flytter afgøres af en terning. Forskellige felter giver ret/pligt til at gøre et eller andet, som at gøre en forretning eller trække et chancekort.

For at få succes må man have nogle gode spillere. Med spillet følger 112 spillerkort fordelt på angribere, midtbanespillere, forsvarere, målmænd og udskiftningsspillere, alle med mere eller mindre kendte navne fra den engelske turnering på. Jesper Olsen og Jan Mølby (Molby) er med, men skulle man alligevel savne sin yndlingsspiller, er der 10 kort ekstra med, som man selv kan fylde ud.

Hver spiller styrke er angivet med et tal fra 1 til 5 på kortet. Alle deltagere i spillet starter med et halvdårligt hold og en del penge. Det gælder så om at købe og bytte sig frem til den stærkeste 4-3-3 opstilling. Udskiftningsspillerne kan sættes ind på en hvilken som helst plads. De spillerkort, der ikke er blevet fordelt til deltagerne fra starten, bliver lagt i en stor bunke, og bliver så trukket frem og inddraget i spillet efterhånden.

Når alle deltagere har rykket deres brik og gjort, hvad det afstedkom af forretninger, bliver det spilledag i turneringen. I BCFF består turneringen af 10 hold, der alle skal nå at spille mod hinanden på ude- og hjemmebane. Da alle spiller i den samme turnering kommer man også til at spille mod hinanden, men det gør nu ikke den store forskel, for man ser aldrig andet end resultatet af kampene.

Efter hver spilledag kan man så se på placeringerne i turneringen, inden der fortsættes til næste runde med træk på brættet og ny spilledag.

Det er her din 64'er kommer ind. Alt halløjet med at holde styr på turneringen og udregne resultaterne af de forskellige kampe er klogeligt overladt til computeren. Og så virker det nærmest som om programmørerne har sat sig ned og spekuleret over hvilke andre af spillets funktioner, der også kunne lægges ind i programmet. Da fodboldspillere skal kunne handles på kryds og tværs over bordet under hele spillet nytter det ikke noget at lægge det ind, og det samme kommer så til at gælde for pengene. Så alt hvad maskinen har kunnet overtage er at kaste med terningen og trække chancekort. Det sidste sparer lidt papir, men det med at kaste med terningen er det faktisk sjovere at få lov til at gøre selv.

Da computeren ikke kan holde styr på eventuelle transaktioner med spillerkortene er man nødt til at taste sit holds styrke ind før hver kamp. Der er ikke engang en tast, der fortæller maskinen at man stiller med samme opstilling som sidst.

Selve spillet BCFF står for mig som et meget almindeligt brætspil, hvis succes afhænger meget af hvor meget spillerne forstår at improvisere undervejs. Det skal til programmets fordel siges, at det ikke hindrer sådanne udfoldelser så meget som man kunne frygte. Men det hjælper heller ikke med til at hæve stemningen. I stedet for det her pjat med chancekort og terninger, skulle der i programmet have været animerede sekvenser med højdepunkter fra nogle af kampene, så man havde en chance for at heppe på sit hold.

Alt i alt må man nok sige at datamaten ikke får lov til at gøre sig nær så meget gældende i spillet, som man kunne forvente når man skal give 200 kr. mere for BCFF end for et almindeligt brætspil.

+ Kombineret computer-/ bræt-spil
2-5 spillere

÷ Et kedeligt stykke software
Temmelig enkelt spil

Grafik 10%
Lyd..... Ingen
Præsentation..... 80%
Underholdning..... 70%
Pris/kvalitet..... 50%

Mutants
Ocean



Mutanter fra det ydre rum, man gaber allerede. Men Mutants er ikke bare endnu en af de hersens, hvis det bevæger sig, skyd det, hvis det ikke bevæger sig, skyd det alligevel. Mutants har faktisk en ny ide i sig. Ok, man flyver stadigvæk rundt i et rumskib med photon-lasere, missiler og rum-miner, men det gælder ikke altid om bare at skyde.

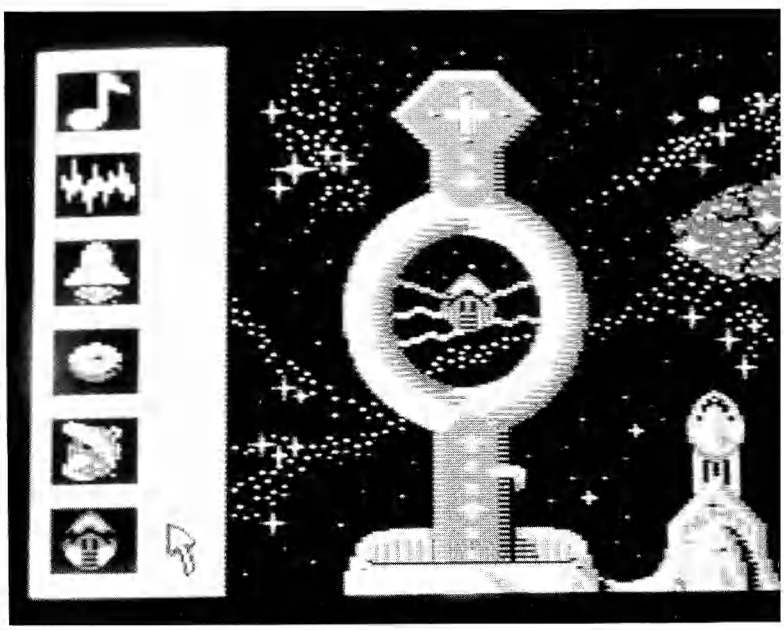
Vi befinder os i en fjern fremtid, menneskeheden har spredt sig ud over store dele af galaksen og menneskenes store hjerner har gjort det muligt at indpasse omgivelserne efter forgodtbefindende, men vanen tro har de også taget deres krig ud i det store intet og Den Store Interglaktiske Krig har raset i 600 år. Du er medlem af en lille fredsgruppe, og I har fundet ud af hvor alle våbene til krigen bliver fabrikeret. Derfor er du blevet sendt afsted i et skib, der pudsigt nok hedder »Rainbow Warrior«, for at aktivere den selvdestruktions enhed som fabrikken er i besiddelse af. Men for at aktivere den må du først finde de 15 dele der udgør enheden. Disse er blevet gemt i 15 forsøgszoner hvor der bliver eksperimenteret med biologiske våben, nærmere specificeret aggresive celler der formerer sig meget stærkt og derfor kan reproducere de skader der påføres dem. Hver af de 15 zoner indeholder en race mutanter, der hver opfører sig på forskellige måder og en del af enheden. Når du har samlet en eller flere af disse dele kan du flyve ind i ny zone, en labyrint, som man skal igennem for at placere delene.

Nogle skærme kan kun blive gennemført ved at bruge et bestemt våben, så der skal altså planlægges lidt før missionen starter.

Der er altså en rimelig god ide bag Mutants, det samme kan man sige om grafikken og lyden. Jeg satte mig ned for at spille Mutants, og efter ca. 2 timers koncentreret zapning var missionen gennemført. Det kom jo som lidt af en skuffelse at spillet bare skrev »LEVEL II«, og så ellers fortsatte som om intet var hændt, men den eneste forskel som jeg lagde mærke til var at mutanterne havde skiftet farve!

Mutants er ikke zap-zap-gab, men det hælder lidt i den retning.

Grafik	**75%**
Lyd	**75%**
Præsentation	**85%**
Underholdning	**70%**
Pris/Kvalitet	**75%**

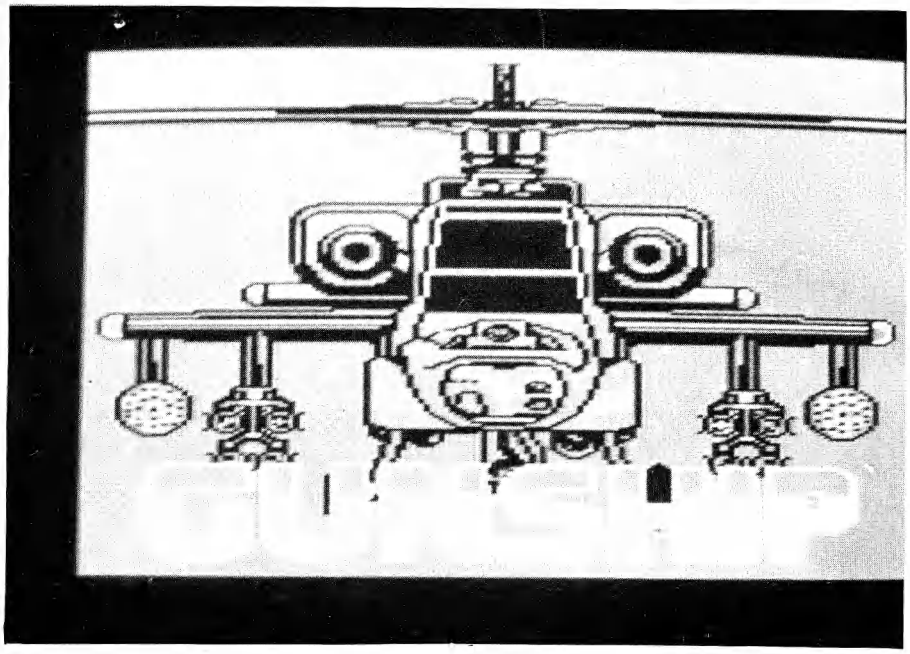


GUNSHIP

MicroProse,

Commodore 64

disk, 298 kr.





Det er åbenbart sæson for flyve- og specielt helikopter-simulationer. MicroProse, der lavede Silent Service, er nu kommet med deres bud. (Fås også til Apple II, Atari 800, PC, ST og Amiga)

Det første, man lægger mærke til ved Gunship, er manualen. 84 tætskrevne, gennemillustrerede sider i A5-format med 4 farvet kartonomslag. Denne manual indeholder alt om programmet Gunship, både betragtet som spil og simulation, og fungerer samtidig som kopisikring. Uden manualen kommer enhver kopi af disketten reelt til at virke som en demo-version af programmet. Det er muligt at starte spillet og se hvad det er, få et indtryk af dets omfang og muligheder. Men vil man virkelig spille, er man fortabt uden manualen, og den er lavet med tilstrækkelig stil til at det ikke generer den spiller, der har manualen ved hånden.

En helikopter er (som det heller ikke skorter på hentydninger til i manualen) ikke noget nemt fartøj at styre, selv ikke i simulationens forenklede udgave. Selv den »Quickstart« mulighed manualen har for utålmodige vordende piloter, foreskriver med god grund et par siders læsning inden motorene startes.

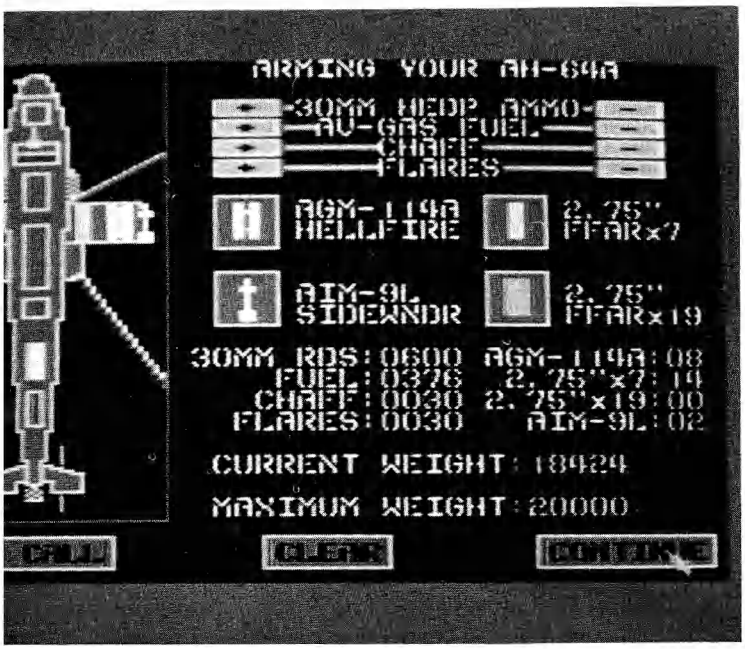
Når man er færdig med at beundre manualen er det på tide at komme i gang med sin karriere som helikopteres i den amerikanske hær. Det er en rigtig karriere, der går igang, når man starter spillet, med muligheder for at stige i rang og gøre sig fortjent til diverse forskellige medaljer. Hvis man ellers kan holde sig i live så længe.

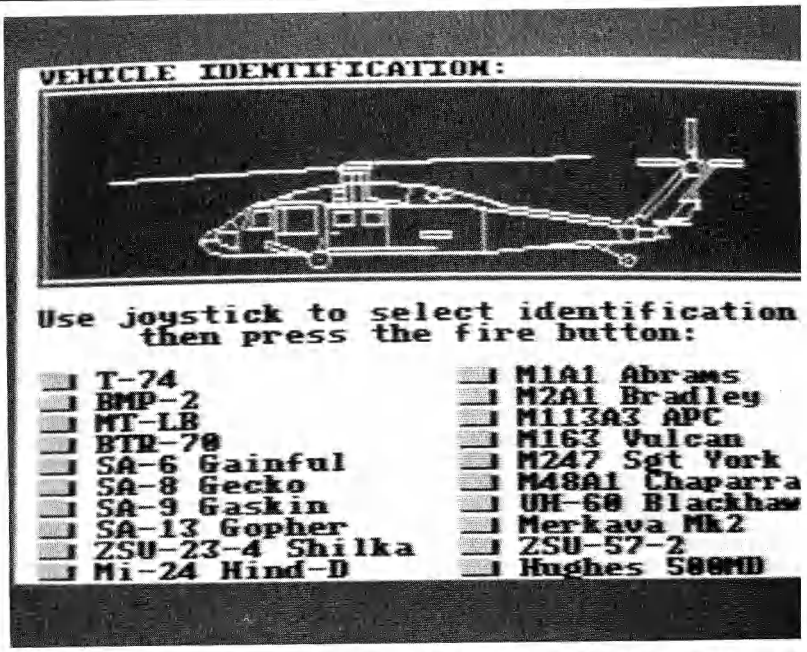
Det anbefales kraftig og med god grund, at begynde med at flyve træningsture hjemme på basen i USA. Her er nogle kvadratkilometer land, der tilsyneladende er dækket af skumgummikugler eller noget andet, der gør enhver landing skadefri, og alle fjender skyder med løst. Her kan man så fjumre rundt og forsøge sig med nogle prøvemissioner indtil man er i stand til at gebærde sig bare nogenlunde fornuftbetonet, og har fået check på de fleste af 30 kontroltaster, der udover joystikket bruges i spillet. (Der følger en papramme til tastaturet med til spillet med tast-forandringer. Meget praktisk.)

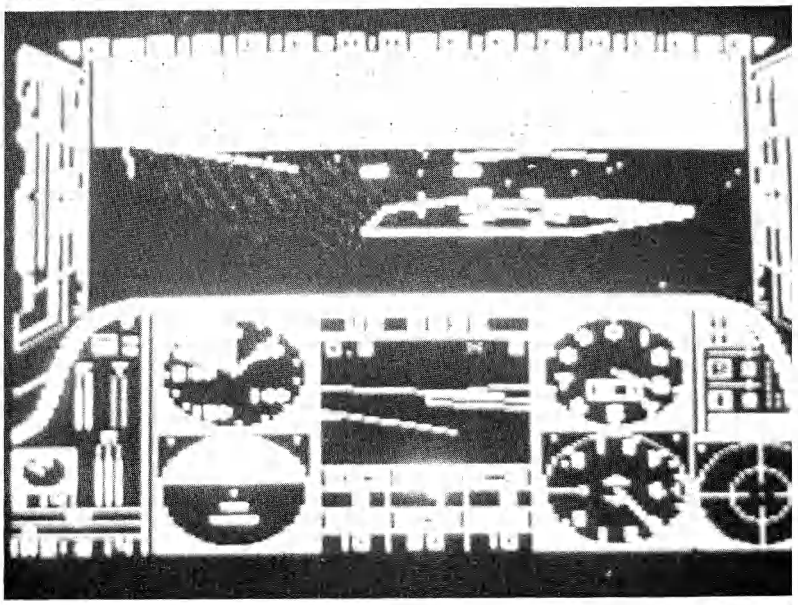
Når man synes det er på tide at vise sine færdigheder frem for omverdenen, kan man så bede om overflyttelse til kamptjeneste. Her får enhver god amerikaner lejlighed til at gøre en aktiv indsats for nationens ære hvor det har været, eller måske bliver, mest nødvendigt. Vietnam, Centralamerika, Mellemøsten og Europa. De 4 områder repræsenterer stigende sværhedsgrad, men man kan søge hen hvor man vil. Der er også mulighed for at variere sværhedsgraden ved enten at flyve standard-missioner eller melde sig frivilligt til særligt dristige forehavender, men der er nu ikke den store variation i missionerne. De kører alle sammen på formlen: 1. Flyv et sted hen. 2. Ødelæg et eller andet. 3. Flyv hjem igen. Det forhindrer ikke at de enkelte flyvninger bliver ret forskellige. Meget afhænger af landskabet og hvilke fjender man tilfældigvis møder undervejs.

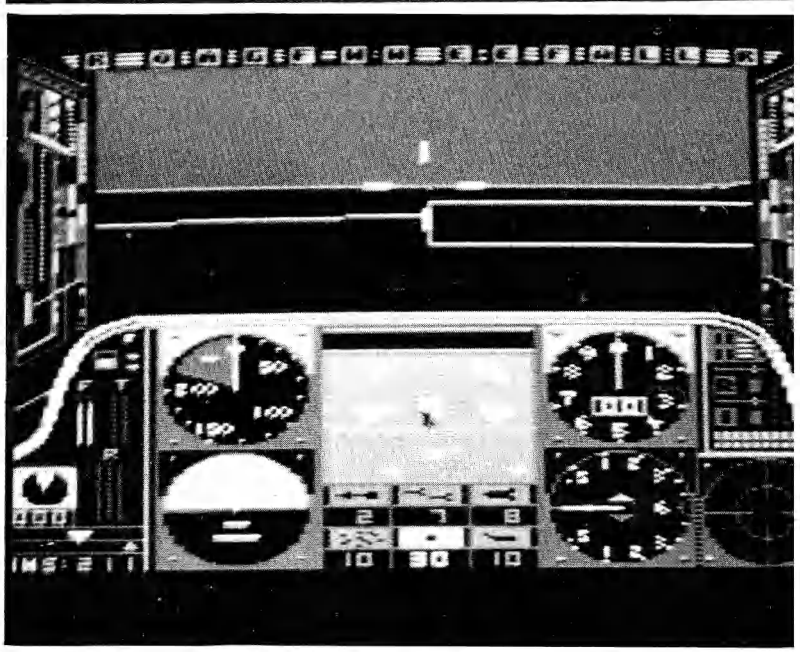
Selve programmet Gunship er en stor sag, der bruger begge sider af disken. Normalt er det selvfølgelig en ulempe at skulle vende disken efter hver mission, men da spillerens resultater er gemt på side A, mens missionerne spilles med side B opad, giver det i det mindste en fordel. Man kan altid få spillet til at glemme mindre glorværdige resultater ved at loade forfra når man bliver bedt om at vende disken til side A efter en mislykket mission.

Det meste af den megen plads er gået til forskellige









fine menuer, medaljer og anden finish, mens selve simulatordelen er lidt præget af at man har måttet tænke på det funktionelle først. Gunship kan også fås til stærkere maskiner såsom ST og Amiga og der er ingen tvivl om at disse versioner ser en del mere imponerende ud, men programmet skal jo kunne det samme, så nogen gange er C64 versionen temmelig tændstik-grafik-agtig.

Det er dog lykkedes at lave udfyldte bakker i landskabet, men de er så kantede at det faktisk er umuligt at bedømme om man er 1 fod under eller 100 fod over dem, hvilket ellers gør en temmelig afgørende forskel. Men det er ikke værre end i så mange andre flysimulatorer, og der er jo en højdemåler.

Computeren har også andet at holde styr på under flyvningen end grafikken. Den styrer diverse enheder både på jorden og i luften, hvor fjenden konstant er på udkig efter dig og hvis våbensystem straks går i gang ved øjen-, infrarød- eller radar-kontakt. Den absolut sværeste del af spillet er at lære at bruge sine forskellige angrebs- og forsvarsvåben rigtigt. Og at flyve lavt.

Gunship er et produkt, der giver en fornemmelse af kvalitet, ikke mindst p.g.a. manualen. Der er tydeligvis brugt tid på at give køberen de bedste muligheder for at få fornøjelse af programmet, og ikke bare på at få ham til at købe det, som man kunne have mange andre producenter mistænkt for. Men man får også lov til at betale for det.

Grafik 90%
Lyd 50%
Præsentation 99%
Underholdning 90%
Pris/Kvalitet 90%



ACROJET

Maskine: Commodore 64, cassette.
Pris: 178
Anmelder: Lars Jørgensen

Dette nummer af IC er et »flycimulator og dårlig manual«-nummer. Fra Microprose har vi fået Acrojet - verdens ældste spil - 986 US GOLD. Ret pinlig fejl på et cover. Manualen til acrojet minder formmæssigt om et landkort over Nørrevæmmelse - det er en stor, ukomfortabel sag at have i hånden. Den er dog meget god til at forklare spillet - hvis man ellers kan finde ud af, hvor man skal læse. Når man har loadet sin Acrojet op, skal man indtaste en farvekode for at få instrumenterne til at virke ordentligt - altså en god gammeldags piratsikring, som de blev lavet i 986.!

Nu vælger man så en akrobatisk øvelse, indtaster navn og indstiller nogle parametre (game speed, wind speed, osv.). Jeg vil råde folk til at indstille game speed til 3 eller 4 (fast og real time), ellers bliver det en langsom gang slam. Vend båndet, og sagen er frikadelle. Båndversionen har den ulempe, at den skal loade hver bane ind i computeren, før du kan spille. Derfor er det en god ide at vælge Decathlon, så kan man spille dem i rækkefølge og undgå at spole så meget på båndet. Øvelserne, eller banerne, er inddelt i sværhedsgrader fra 1.0 til 3.0. Selvfølgelig starter jeg, som den rå IC-anmelder jeg nu engang er, med at vælge den sværeste. Jeg starter i et skarpt højresving. Flyver under en udspændt snor og begynder et loop. Halvvejs oppe lægger jeg maskinen på siden, men glemmer at plane flap'sne. Maskinen laver et ukrontrolleret sving mod højre og flyver med ryggen nedad. jeg tvinger motoren op på 110% styrke og får planet ud. Jeg stiger højt op med fuld hammer på blenderen. Pludselig hører jeg et højt knald og derefter kun vindens susen udenfor kabinen. Motoren er på vej ned for at lave et pænt krater, jeg kan lande i og lave større...

Næste gang vælger jeg den letteste øvelse først!

Acrojet skal have ros for det supergode instrumentpanel. Der er en flapindikator, et altimeter, et speedometer, et kompas (med grader udtrykt i tal nedenunder) og en stigningsindikator. Så er der en lille skærm der giver oplysninger om motor og vejr. En anden skærm giver så et billede af banen, med din rute indtegnet - så du ikke behøver at sidde med manualen foran dig hele tiden. Hele instrumentpanelet er lavet i den klareste grafik - komplet med visere og andet grej. Man behøver ikke manualen, for at finde ud af, hvad der er hvad. God detalje.

Grafikken i denne Micro Prose simulation er betydelig bedre - og vigtigst - hurtigere end i andre af firmaets simulationer. Acrojet gav mig for første gang fornemmelsen af virkelig at flyve! Normalt kan jeg ikke fordrage flysimulatorer. Tag f.eks. Flightsimulator II fra Sublogic. Her var opdateringen af skærmen så langsom, at det ødelagde spillet. Du rykkede i joysticket, gik ned og lavede te, og når du kom tilbage, kunne du se skærmen begynde at tegne det næste billede.

Lyden er virkelig atmosfærisk, hvilket gør spillet en tand bedre end de andre. Lyden af din motor (og vindens susen, når motoren er gået på pension!) er rigtig godt lavet.

Underholdningen er god pga. den høje hastighed, de mange options og de 10 forskellige øvelser. Der er også en highscore list with scores to beat.

Præsentationen er også OK, bortset fra manualen - den er dog god som borddug...

Pris/kvalitet: En flysimulator, der er alle pengene værd.

\+ Hurtig grafik
Nemt instrumentpanel
Highscoreliste

\÷ Dårlig manual
Multiload

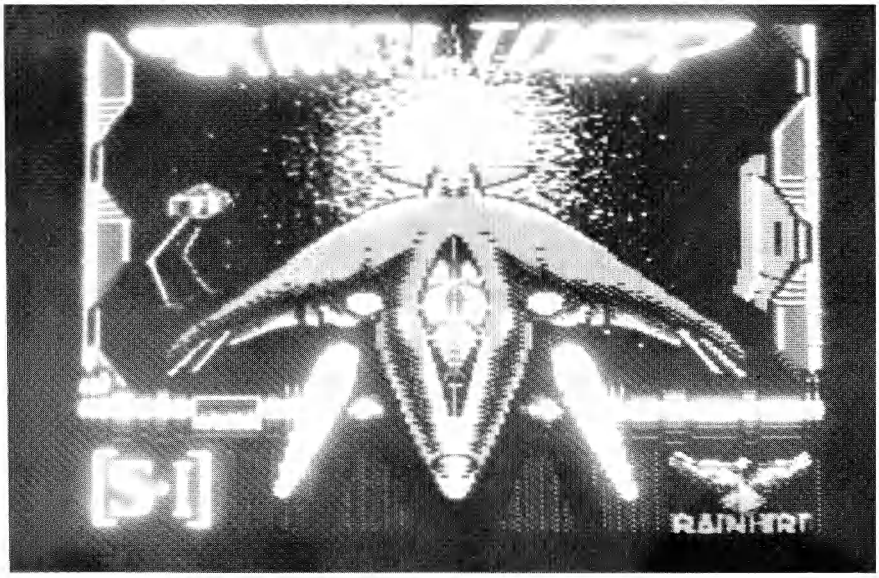
Grafik	90%
Lyd	80%
Underholdning	88%
Præsentation	77%
Pris/Kvalivare	88%

Lars Jørgensen

Starglider fra Rainbird er en »Mercenary klone«. Dvs. endnu et spil med vektorgrafik. Pakningen er den sædvanlige Rainbird klods. Den er meget flot, med indlagt novelle og plakat. Plakaten er dog lidt på den kedelige side. Novellen (64 sider, engelsk) er faktisk ikke værst - den er skrevet af James Follet, der også skrev manuskript til filmen »Who dares wins«. Den (novellen) giver et par tips til spillet - skjult i teksten. Manualen er derimod elendig for at sige det mildt! Den er på 15 sider, og den er skrevet for Atari ST. De 14 af siderne er totalt ligegyldige med information såsom »Hvis denne manual kopieres, vil den udsende en gas, der vil dræbe alle kulbaserede livsformer i galaksen.«. Jeg tog min hund og min søster hen til en fotokopimaskine (det KUNNE jo være...), og prøve at kopiere en side fra manualen. Det eneste der skete var, at min hund fik et mindre ildebefindende. Det havde nok noget at gøre med den tryksværte, den åd... Den femtende side giver ligeså meget information, som en serviet fra DSB. Man SKAL læse novellen, for at få indblik i spillet. Det er lidt surt, at det tager så lang tid, før man kan sætte sig med programmet, og samtidig vide, hvad det egentlig handler om. Kort opridset er historien som følger:

Egronerne vil erobre en endnu fri del af galaksen. Nøglen til denne del af galaksen er planeten Novenia. Det har novenianerne fundet ud af, så de har bygget en robotstyret rumflåde - the sentinels - der patruljerer omkring planeten. Militærchefen på Egron, Hermann Kruud, har udtænkt en

STARGLIDER



Maskine: Commodore 64, disk
Pris: ca. 300
Anmelder: Lars Jørgensen

smart plan - han laver rumskibe, der ligner noveianske rumfugle, de såkaldte Stargliders. Dem er the sentinels programmerede til ikke at hærge. Når flåden først er sluppet forbi the sentinels, er der ikke rigtig noget forsvar tilbage, fordi novenianerne troede fuldt og fast på deres sentinelsystem. Egronerne får så denne flåde bygget og slipper selvfølgelig igennem. Nu smadrer de overfladen af planetet i bedste atomstil. En lille noveniansk rumsonde sender en antik flyver ned for at fjerne hele invasionsmagten - det er her du kommer ind i billedet. Dit fly er udstyret med laserkanoner og et par missiler. På planeten ligger 4 service depoter, hvor du kan få dit fly fikset op efter en hård kamp. Her kan du også få et missil ombord - manualen påstår, man kun kan have 2 missiler ombord ad gangen. Det kan man også kun, men der er plads til 4. Missilerne er ret så heftige. På snuden sidder et lille kamera, så du kan styre missilet visuelt - rimeligt let at ramme målet. Hermann Kruud er selv ombord på det største rumskib i flåden - StarGlider One - de andre invasionsvåben er vidt forskellige. Vi starter fra en ende. Der er små røde Starglidere. De er svære at ramme, men udgør ikke nogen egentlig trussel. Så er der Walkers og Stompers. Disse typer kan ikke skydes med laserkanoner - der skal missiler til. De smider samtidig neutronmissiler ud i et ret så irriterende omfang. Specielt fordi neutronmissilerne tit er imellem dit missil og Walkeren/stomperen. Det resulterer i at du bruger et kostbart missil på at hamre et andet missil ned, der alligevel ikke ville have ramt dig. En smart teknik til at dræbe disse Tobenede maskiner er bare at flyve ind i dem. Med fuldt kraftskjold kan du banke ind i 3, hvilket totalskader dem. Så kan du flyve til et depot og få dit skjold fyldt op igen - det sparer du 3 missiler på!

Nå - nu har man fløjet rundt og hærget lidt - laseren og skjoldet er blevet lidt afkræftede, og vil gerne genoplades. Man finder et depot og lægger an til dokning. Der er bare et problem - depotet er blevet forstyrret af den høje radioaktivitet og står og drejer rundt som en løbsk karrusel! Når (hvis?) man endelig kommer indenfor, får man et missil (hvis der er et). Nu kan man så forhøre computeren eller flyve ud igen. Computeren kan ikke andet, end at vise dig forskellige invasionsdimser fra alle sider og give en beskrivelse på 2 linier.

Wow - ZX80 going commodore... Dine batterier har det efterhånden heller ikke for godt. Dem kan du bare ikke få ladet op i service depotet. Egronerne har også bombet Brugsen nede på hjørnet, så du kan heller ikke flyve ned og købe Hellesen's de bedste... Flyet er dog så snedigt indrettet, at det kører på induktionsstrøm - dvs. det kan lade op ved at flyve hen over nogle ledninger - og dem er der magne af, med lys på og hele molevitten, for at du skal kunne finde dem.

I bunden af skærmen har du, foruden dine laser-power målere, et radar. Der kunne ligeså godt være et billede af et akvarium med guldfisk! Når du drejer, flytter prikkerne på radaret sig ikke i forhold til din nye position - de står fast efter verdenshjørnerne. Ok, Rainbird har udstyret dig med et kompas - men et readout som »S« giver ikke megen ide om, hvilken retning, du peger i. Syd er et vidt begreb - 90 grader faktisk. På et tidspunkt kommer Hermann selv ned og deltager i løjerne. I novellen har de to hovedpersoner et yderst stort besvær med at plaffe hans rumskib ned. De brugte omkring en time og 4 missiler. De kunne også kun ramme på et punkt, ellers tog kraftskjoldet af for eksplosionen. Der må have været noget i vejen med Harmann's skib, da jeg mødte ham - jeg fyrede et sølle missil af, uden egentlig at sigte på noget specielt punkt, og smadrede hans rumskib fuldstændigt. Så står der level 2, og hele tjavsen begynder forfra, med lidt sværere baner.

Grafik: God animation, men når Tau Ceti udkom allerede sidste år med supergrafik i klasse A, kan man ikke smide dette på markedet uden at få en straf. Den »høje« karakter er kun for animeringen.

Lyd: Utrolig dårlig. Der er en sound on/off valgmulighed - jeg troede først den stod på off! Der er omkring 3 lyde - alle 3 versioner af lyden »bang!0.

Underholdning: Virkelig dårlig, men bogen er god. Det er bare lidt dyrt: 300 kr. for en bog på 64 sider, en disk til at formattere (du skal endda selv lave hak i siden) og en manual, man kan bruge til serviet.

Pris/kvalitet: Tau Ceti slår dette spil på alle punkter (specielt prismæssigt). Køb det istedet. Der er så mange vektorgrafikspil, der er gode - f.eks. Tau Ceti (det er endda udfyldt vektorgrafik!) og Mercenary. Starglider er dog ikke så dårlig - Elite er værre (den udtalelse giver mig problemer...)

Grafik	**68%**
Lyd	**20%**
Underholdning	**60%**
Præsentation	**82%**
Pris/kvalitet	**40%**

Lars Jørgensen

GAMESHOTLINE

ALPHA-OMEGA
er en budget-software-label. Eller rettere sagt, det var en software label. Og hvis du aldrig synes du har hørt om den, så er du nok ikke den eneste.

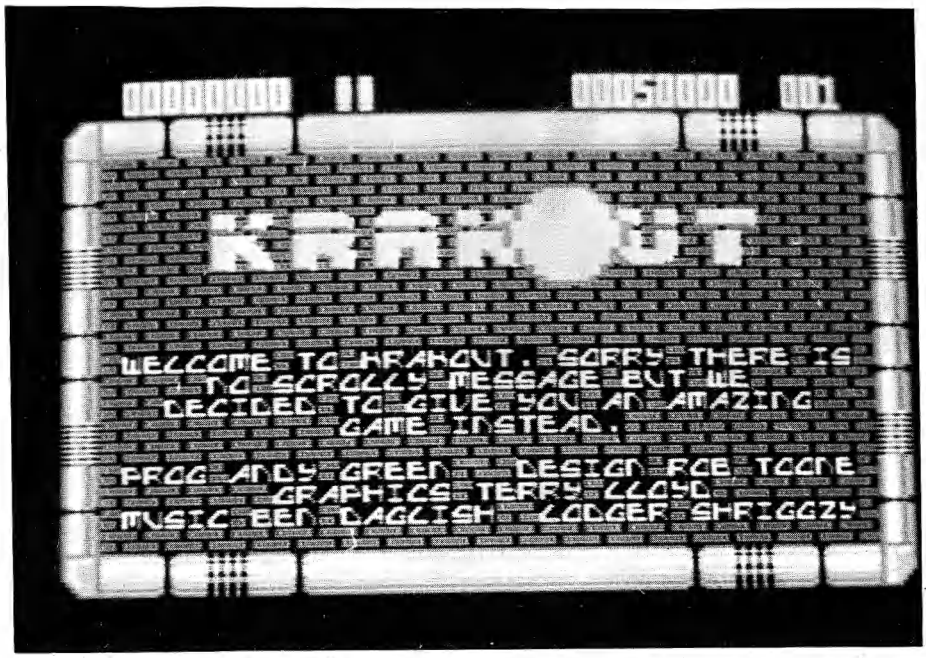
Det var det mindre uafhængige software-hus CRL der for et års tid siden fandt på at de ville forsøge sig på budget-markedet, og det er da også blevet til nogle titler (mest til Spectrum) men navnet har ikke rigtigt bidt sig fast.

For fremtiden kommer det så til at hedde THE POWER HOUSE, og den første nye titel derfra bliver SLINGSHOT. Så får vi se om det går bedre denne gang.

Det næste vi kan vente os fra selve CRL er SUN STAR, et labyrint-inspireret arkadespil, og så noget som har inspireret CRLs pressefolk til at udsende følgende: Læs tegneserien, køb computerspillet, spis bacon. Der foreligger endnu ikke nogen nærmere forklaring, men pressemeddelelsen kom i selskab med et nummer at det komplet gakkede og ret grise-centrerede, engelske blad OINK! (øf!).

MAGNETIC SCROLLS
En af sidste års helt store begivenheder indenfor adventurespil blev THE PAWN fra Magnetic Scrolls. Med et topkvalitet produkt og en dygtig marketingsindsats lykkedes det Rainbird (Telecomsoft) at sælge grafikadventuret som det absolut bedste siden XYZZY. The Pawn, der startede på Atari ST, er siden også kommet til Commodore 64 og senest til Amstrad 6128.

Nu er efterfølgeren ved at være på trapperne. GUILD OF THIEVES bliver dermed det andet af ialt 7 adventures, som Rainbird planlægger at kunne sende ud for de magnetiske papirruller over de næste 2 år.



KRAK OUT

RANARAMA
Næste udspil fra Hewson, der bliver ved at udsende originale titler og slippe godt fra det, hedder Ranarama. Det er en af husets faste programmører, Steve Turner, der har været i gang på sin trofaste Spectrum, men spillet vil også komme med det samme til Amstrad og Commodore. Steve Turner lægger ikke selv skjul på at han har lånt et par ideer fra kollegaen Andrew Braybrooks Paradroid, men Ranarama kommer til at se meget anderledes ud med en frø som hovedpersonen, der skal zappe sig vej gennem de mange rum i spillet i et forsøg på at finde tilbage til sit gamle selv som troldmandslærling.

DANSKE ØRNE
Også fra Hewson kommer senere på året EAGLES, programmeret af de to danskere Per Madsen og Bo Nielsen. Eagles er et actionspil for en eller to personer, hvor man i 2-spiller-udgaven kan vælge at spille sammen eller mod hinanden.

BREAK OUT
Som det nok vil være de fleste bekendt har computerspil det med at komme i bølger. Vi har haft en bølge af karatespil, en bølge af vandrette shoot'em'ups, en bølge af lodrette shoot'em'ups, en bølge af sportsspil o.s.v. Nu lader det til at vi skal igang med en bølge af break out-inspirerede programmer. Break Out er en omtrent ligeså gammel ide som Space Invaders, men har ligesom ligget stille i nogle år. Det har nok hjulpet gevaldigt med til at fremme ideen nu, at Taito har haft succes med arkademaskine ARKANOID, som da også er i fuld gang med at blive opreklameret, og formodentlig også produceret, til hjemmecomputere af Imagine.

Du er udstyret med tre våben, photon lasere, missiler og rumbarriere. Photonlaserene er dem vi kender, der siger zap, og skærer sig igennem fjenden. Missilerne eksploderer når de rammer noget og har derfor større effekt, men man kan skyde en af gangen. Tilsidst er der minerne, de kan sættes op som mure, der holder mutanterne tilbage, men som man godt selv kan flyve igennem.

I mellemtiden er der imidlertid også andre, der har følt sig inspirerede. GREMLIN har været hurtigst med deres KRAK OUT, og CRL er også på banen. Heller ikke deres titel, Ball Breaker, lægger skjul på sit forlæg.

Hvis nu nogen skulle sidde og slet ikke vide hvad det er vi skriver om, så er Break Out et spil hvor en bold glider rundt og skal rydde skærmen for mursten, balloner eller hvad man ellers måtte foretrække at kalde dem ved at ramme dem. Bolden styres og holdes på banen ved hjælp af et bat som styres op/ned eller højre/venstre langs den ene side af skræmen, og som man altså også skal sørge for at bolden rammer.

I den nye udgave er dette tema så shinet op med forskellige baner, bonusbrikker, boldspisere, missiler og hvad man ellers har kunnet finde på for at bringe en god gammel ide »up to date«.

Tegn abonnement idag og få programmer til en værdi af 236 kr. helt gratis! Éen diskette med 20 utilityprogrammer og een diskette med 2 store spil og 2 små i tilgift. Dette tilbud, der betyder en samlet besparelse på 293,- gælder kun April måned.



Få Kaptajn Peek & Poke's 20 bedste ultility- programmer

og få hele 2 spilprogrammer på diskette: Det er **Space Defence** og **Nazi Revenge**



kun kr. 228,-

For 19 kr. om måneden kan du holde dig a jour med alt, hvad der vedrører din Commodore computer, din CBM-PC'er og de dermed beslægtede produkter.

Hvis du tegner abonnement på IC RUN, får du bladet leveret med posten og sparer samtidig 20% i forhold til løsbladsprisen. Et årsabonnement koster kun kr. 228,- for 10 numre - du sparer altså kr. 57,- hvilket svarer til 2 numre gratis.

Send kuponen i dag - eller ring til vor abonnementsafdeling:
01 95 56 95. Dorthe Christensen

IC RUN

JA TAK!

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten. Normalpris kr. 285,- *incl. moms.*

SPAR 20%. Introduktionsrabat kr. 228,- incl. moms

Navn _____

Stilling _____

Adresse _____

Postnr. _____ *By* _____

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Torvegade 52 · 1400 København K

AMIGA Games

Hollywood Hijinx

Infocom
Amiga, Commodore 64 m.m.

Hollywood Hijinx er det sidste skud på stammen af Infocom eventyr og traditionen tro er også den fuld af overraskelser. Den første overraskelse får man, når man, åbner æsken og finder et nummer Tinsel World, et billede af sin afdøde onkel, sin tantes testamente og sidst men ikke mindst en lykke amulet i form af en plastik palme. Ja, de har virkelig lagt hovedet i blød denne gang. Alle tingene er mere eller mindre nødvendige for at gennemføre spillet, og er desuden meget interessant at læse.

Onkel Buddy og Tante Hildegarde kendt over hele verden for film hit som »Nedsmeltning på Elm Gade« og »Vampyr penguiner« er lige døde, og har testamenteret hele deres formue til den første i familien, der på en nat kan finde til skatte som er gemt på deres ejendom. Umiddelbart lyder det let, men stedet er fyldt med fælder, og skattene er godt skjuldt.

Nå spøg til side. Hollywood Hijinx er fuld op til Infocoms vanlige standard. Ordforrådet er stort, og teksten er både vittig og detaljeret. Jeg grinede specielt meget af de barndoms historier, som var spredt ud over hele spilet. Hollywood Hijinx er fuld af hentydninger til de forskellige film som Onkel Buddy stod bag. Således står der allerede i den første lokation en kæmpe statue af Buck Palace, det kæmpende postbud, Infocoms svar på Rambo.

Hollywood Hijinx hører så absolut til blandt Infocoms letteste eventyr, og jeg nåede da heller ikke så forfærdeligt langt. Alligevel er det ikke et eventyr, man lægger hen på hylden lige med det samme da appetitten på mere simpelthen er alt for stor. Kort sagt: Det ideelle eventyr for dem som ikke måtte købe Leather Goddesses of Phobos for deres mor.

Thomas Fiil

SDI

SDI er nummer to i Mindscapes »Cinemaware« serie. Vi befinder os nogle ude i fremtiden (år 2017 for at være præcis). Der er netop udbrudt revolution i Sovjet, og KGB har overtaget kontrollen over de sovjetiske missilbaser. De truer nu USA med global atomkrig, hvis de ikke straks opgiver SDI. USA nægter, og det er nu op til dig at forhindre, at verden bliver omdannet til en stor rygende ruin.

Ideen bag det amerikanske rumforsvars projekt er, at man skal kunne tilintegøre de fjendtlige missiler inden de når atmosfæren. Til dette formål har man satelitter. Desværre er satelitterne meget sårbare overfor angreb og de skal derfor repareres konstant.

Spillet starter i det amerikanske rumforsvars center. Her har du mulighed for at vælge hvilke modforholdsregler du vil tage imod det russiske angreb. Ligesom Defenders of the Crown er SDI en blanding af strategi og action. Strategien går ud på at man konstant skal overvåge fjenden og så vælge et passende tidspunkt for et modangreb. Det er også vigtigt at satelitterne konstant holdes operationsklare, så man ikke først skal til at reparere dem når bomberne falder.

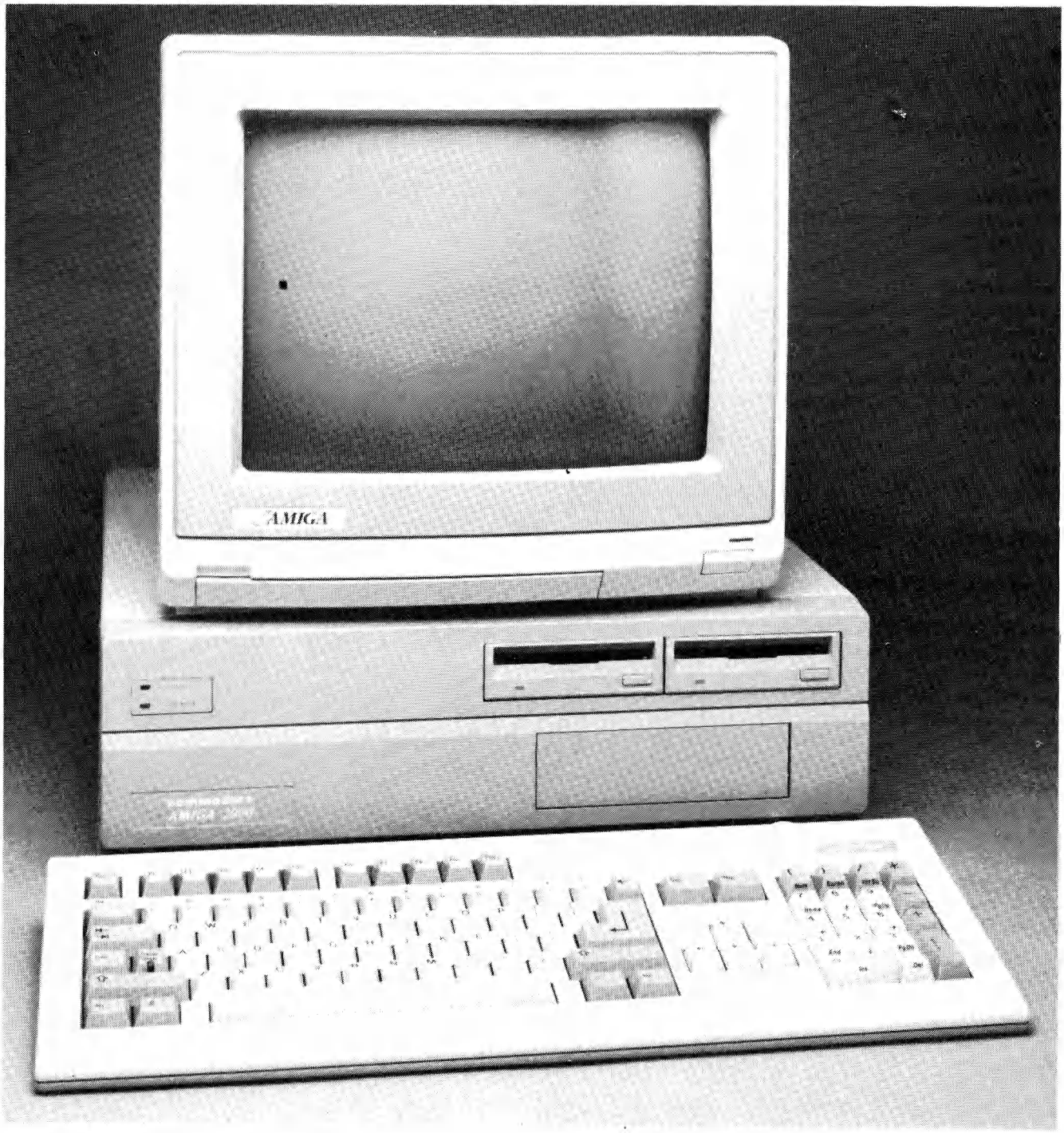
Spillet starter uden for huset. Fordøren er låst, ingen svarer når man ringer på og brevkassen er fuld af umiddelbart ubrugelige breve. Hmm. Efter et par frygtesløse forsøg på at smadre døren, beslutter jeg mig for at se mig lidt om i haven. Jeg går om på terassen hvor jeg finder et hulkort og endnu en låst dør. Endnu en gang prøver jeg at smadre dem. Kun for at få følgende besked: »Lad os holde volden til filmene«. Jeg går videre, finder et par ting, og besøger nogle interessante lokationer. Efter et stykke tid kommer jeg til min tantes store hæk-labyrint, hvor jeg glad og fro bevæger mig ind. Det skulle jeg aldrig have gjort. Efter at have vadet rundt i ti minutter og fået beskeden: Score 0 Moves 250, sætter jeg mig grædende ned og beslutter aldrig mere at spille Infocom eventyr.

SDI er et flot spil (dog ikke helt i samme klasse som Defenders O. T. C.). Alle spritene er vel animeret, og der er en udmærket 3D virkning når man flyver rundt. Der er heller ingen tvivl om at Mindscape's programmører har gjort sig store anstrengelser for at få spillet til at virke så filmagtigt som mulig. De fjentlige jagere eksploderer á la Star Wars og der er små tegnefilm mellem de forskellige sekvenser. Alligevel er jeg lidt skuffet over SDI. Spillet er simpelthen ikke afvekslende nok til, at man kan holde ud at spille i længere tid af gangen. En anden hage ved programmet er, at den er alt for let at komme igennem og har man reflekserne bare nogenlunde i orden, så tager det højest et par timer at vinde.

Alt i alt må man konkludere at SDI er alt for dyr i forhold til dens kvalitet. Der må simpelthen mere kød på programmerne hvis Mindscape fortsat ønsker at være med fremme på Amiga området. Lad os håbe at Sinbad og King of Chicago er væsentligt bedre.

+ Flot grafik
÷ For lidt indhold
Urimelig høj pris

Grafik	**90%**
Lyd	**50%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**60%**
Pris/Kvalitet	**50%**



Amiga Shortie Championship Golf

Gamestar/Activision
24.95 pund

Championship Golf er det tredje (og bedste) golfspil, jeg har kendskab til på Amiga (og det er meget i betragtning af, at der stadig ikke er en ordentlig Defender, Pacman eller Donkeykong version). Championship Golf adskiller sig først og fremmest fra konkurrenterne ved den store detalje rigdom. Banerne er gennemført (sikker en 100% nøjagtig gengivelse af originalen) og manden er så velanimeret, at det kan få tårerne frem i øjnene på selv den mest hærdede computer ejer.

Desværre kan man ikke sige det samme om lyden der mildest talt er mangelfuld.

Championship Golf er sværere og mere indviklet at betjene end Leader Board men tilgengæld får man et spil, der varer længere og minder mere om rigtig golf.

Pris/Kvalitet..... 80%

Thomas Fiil

Igen en varm nyhed
fra ALCOTINI .

ROMDISK 512K
½ megabyte udvidelse til C64.

Load dine programmer fra eprom op til 600 gange hurtigere, uden brug af svitch mm.
Du indtaster bare filnavn og dit program starter inden ½ sekund.
Klarer over 20000 forskellige programmer fordelt over 8 eprommer (2764-27512). Et program må fylde helt op til 64 Kbyte.
Styresoftware incl. epromgenerator i autostart eprom.
6 nye kommandoer.

THE PROGRAMMER
2.0
* 2508 til 27512 EPROM
* 2K - 8Kbyte EEPROM
* Styresoftware i 16K autostart eprom
* Indbygget modulgeneretor
* Intern strømforsyning med 4 spændinger
* Stor brugervenlighed

Pris incl. dansk manual
kun 649,-

Alt i epromkort mm.
NU OGSÅ TIL C128
Ring efter gratis katalog

Forhandlere velkomne

ALCOTINI
Hard & Software
Skivevej 119, 7500 Holstebro
Tlf. 07427955 & 06258817



Med på noderne
De musikalske vinger får luft til en længere flyvetur på de højeste skyer med Electronic Arts produkt **»Deluxe Music construction set«.** Det fungerer, lige som jeg altid har forestillet mig en software af denne slags skal. Man arbejder med noder, kan skrive hele partiturer ind på skærmen ved hjælp af musen og forprogrammerede enheder. Der kan lyttes på musikken allerede når noden placeres, eller der kan replayes. Temposkift er muligt overalt. ALLE former for musikalske notationer er med, og sættet er forsynet med 10 digitaliserede instrumenter. Noderne kan noteres efter de enkelte instrumenters behov. Der er 16 kanalers MEDI instrumentering muligt - med et MEDI interface. Man kan lytte på en node allerede inden den placeres. Man kan redigere i det færdige resultat og høre både den redigerede udgave og den udgave, som lå forude. Der kan indsættes repetering af afsnit f.eks. i slutningerne. Resultatet kan gemmes og overspilles i adskillige andre software mesterstykker f.eks. Electronic Arts egen Deluxe Video. Man kan også indspille musik fra f.eks. Instant Musik og få den udskrevet på noder! Kort sagt: har du nogen som helst interesse i musik så køb denne software NUUUUU.
Commodore 1092,-
06 28 55 88

Professionel maler

Male-programmer kan være død kedelige. Og er det som regel altid. Men de kan også være helt anderledes. Som nu DeLuxePaint II. Det er lysår forud for sine konkurrenter.

Af Flemming Lerbæk

Jeg kan endnu huske den herlige fornemmelse af luft under vingerne, da jeg første gang arbejdede med min Amiga 1000 og DeLuxePaint programmet. Endelig et program, som gav de muligheder, jeg havde savnet. Men DeLuxePaint II er lysår bedre. Det er ganske simpelt fremragende og helt uden konkurrence. Programmet har alle de finesser, man skal lede forgæves efter i alle andre programmer. Og selvfølgelig også de flotte effekter, der er indbygget i den første version. Selve skærm-lay-outet er meget lig hinanden. Men her bedrager skindet. For forskellen er indbygget i de pull-down menuer, Paint II indeholder. De er igen forsynet med undermenuer, således at man kommer op på noget nær 100 »skjulte« muligheder.

Men de meget avancerede features kræver i høj grad tilvænning.

De sædvanlige værktøjer, som tegning af linjer, cirkler, polygoner osv. klares fra den faste menu. Men der er desuden effekter som zoom, forstørring, gitter, symetri og tekst i grafikken. Og ikke mindst muligheden for at tage et hvilket som helst område ind som »pensel/brush« er nøglen til Paint-programmerne. Det kunne det gamle program også, men nu er der kommet en langt mere avanceret filbehandling, hvor man kan udnytte disse pensler i andre sammenhænge. Ja end og hele skærmen som en pensel. Men de mere avancerede effekter er f.eks. valgfri palletteammensætning ud fra de 4096 farver. Alt efter opløsningen er der op til 32 farver i en pallette. men de kan manupuleres med værktøjer der automatisk sætter f.eks. farveintevaller mellem to nuancer (beslægtede eller forskellige) eller sågar laver en sammenblanding i trinløse intervaller.

Brush-begrebet er nøglen til en hel verden af manipulationer. Man kan forstørre, kursivere - altså skråstille - bøje i alle retninger og forandre kulører. Sågar forandre farverne løbende via colour-cycling, der også kan udnyttes til amination.

Eller der kan bruges effekter som perspektiv med valgfrit synspunkt. Det kan f.eks. foregå på en fastfrossen baggrund, således at en effekt ikke behøver at ødelægge et helt billede, men man kan gå nogle få skridt tilbage og starte med effekter igen, hvis man ikke er tilfreds med resultatet.

Man kan også be' programmet om at udfylde områder. Ikke bare som en farve, men som en gradvis overgang eller sågar sådan, at f.eks. en cirkel pludselig ser »kubisk« ud.

De smukke billeder kan selvfølgelig printes ud på farve eller monokrome printere. Her er der f.eks. mulighed for sidelæns print eller forminskelse/forstørrelse af billedet på begge leder i procenter. Så mange lækkerier har selvfølgelig deres pris. Og det vil i dette tilfælde sige pladsmangel på Amiga-en selv med 512 Kbyte. Men på den nye Amiga 2000 arbejder programmet helt superbt. Det er hurtigere, og der er plads til at bruge alle effekter i selv interlance high altså 640 × 512 punkters opløsning.

Så er det ikke bare sjovt at bruge Paint II, men ufatteligt lækkert. Og har man så en digitizer.... uhmmmmmm.

Commodore C-16/+4

Beskyt dine C16 programmer

Hvis du ikke vil have nogen nysgerrige sjæle til at kigge i dine programmer, kan du bruge følgende POKE's:

POKE 775,128

Når du har benyttet denne, vil man kunne LISTE linienumrene, og ikke programmet.

POKE 775,252

Denne er straks mere voldsom.

Hvis uvedkomne prøver at LISTE programmet efter denne POKE, vil maskinen straks resette.

Normalværdien i adresse 775 er 139.

Distribution
af disketter i mængder
100 - 20.000 dag-dag.

DISKETTER, PLATINUM UNIVERSAL
JOYSTICKS, M.M.

IMPORT - EXPORT Nu også Harddisc/ Hardcards

PRØV OS.

HEXASOFT

Ringstedvej 16
4440 Mørkøv
Telefon 03 47 41 22 -
03 47 42 47 9.30-17.30

Commodore



VI HAR ALT!!

HARDWARE
SOFTWARE
TILBEHøR

Final Cartridge 645,-
Gratis katalog
tilsendes

HOME DATA

DISKETTER
8,45
DSDD

06179499
17.00-21.00
Birksøvej 8
8240 Risskov
Kun postordre.

NEWSDESK

Stadig leveringsproblemer
Commodore måtte stadig sidde i »skammekrogen« til i slutningen af februar, på grund af det store »boom« der havde været på computerne i juletiden. Blandt andet er det gået ud over **amiga'erne.**

Jo, for Commodore fik godt nok amiga'erne hjem i en nogenlunde ordentlig tid, men når man så skulle tage en kikker ned i kasserne, manglede ledningen til tastaturet. Dem, der var i besiddelse af en Danmark var dog så heldige, at de kunne bruge ledningen fra telefonen i tastaturstikket på **amiga'en.** Dem uden en Danmark 2, måtte enten vente et par uger, eller ringe til telefonselskabet for at bestille en sådan ledning.



Ha Ha Ha...
Da STRIP POKER kom til Danmark var der meget diskution om, at det måske lige var på grænsen af det man kunne tillade sig at udgive på software.

I England er der dukket to harmløse programmer op til 64'eren, som englænderne mener er på grænsen af det tilladte.

Det ene er et program, hvor der er en lang række digitaliserede nøgne damer som du så skal bedømme efter din overbevisning for de ting. Dette program har vakt harme i de førende computerbutikker i England, og det har faktisk ført så vidt, at man ganske simpelt hen har nægtet at sælge programmet.

Det andet program er spillet DRACULA fra det engelske softwarehus CRL. Programmet er blevet sendt til et filminstitut i England, og der er de så kommet til den beslutning, at man skal være over 15 år for at spille DRACULA! Det hedder fra deres side, at programmet mange steder har ret voldelige scener, og det mener de altså ikke er rimeligt. Det skal nok lige pointeres at begge spil er til 64'eren.

Det er næsten værre end at man ikke må se Anders And i Finland, fordi han jo ingen bukser har på.

Bog om Amiga grafik
Compute! Books har ry for at lave gode og letforståelige computer bøger og »Inside Amiga Graphics« er så afgjort ingen undtagelse. Den omhandler stort set alt, hvad der er værd at vide om Amiga grafik, lige fra hvordan skærmen opbygges og til mere avancerede ting som Bobs og Halfbrite mode. Bogen indeholder mange illustrationer foruden program eksempler i basic, C og maskinkode. Bag i bogen er der et langt afsnit, der beskriver de forskellige system rutiner, så man er fri for at blade hele bogen igennem når der er problemer.

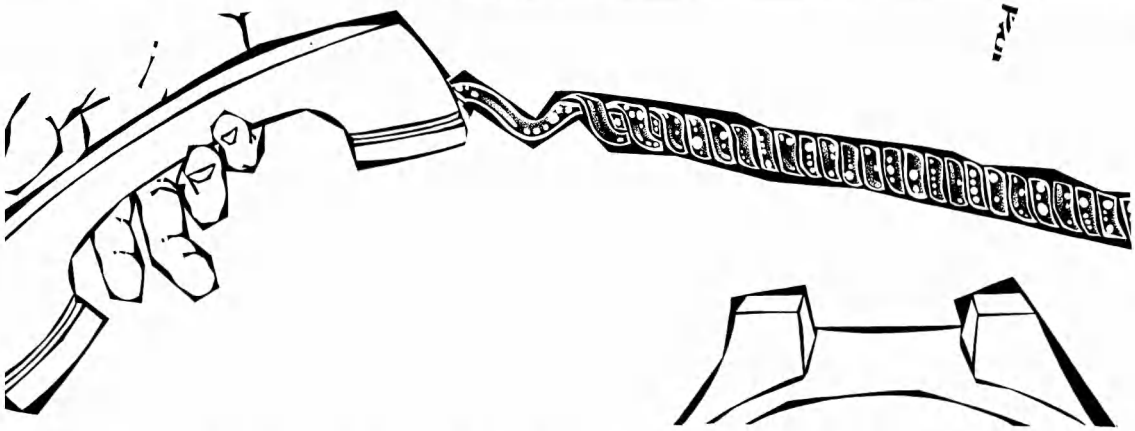
»Inside Amiga Graphics« er et must for enhver Amiga ejer, og man vil med garanti blive en hel del klogere efter at have haft den i hånden.

Titel:
Inside Amiga Graphics

Forlag:
Compute! Books (kan bestilles i de fleste computer butikker)

Sideantal/Pris
303/16.95$

Thomas Fiil



Teledata format til AMIGA
Hvis du er bidt af et galt modem, og har manglet et terminalprogram så du kan kalde teledata og andre systemer op, så oplyser Magna Gros at der er et program på vej, der understøtter teledata formatet på AMIGAen. Terminal programmet kan kalde alle baser op der kører med teledataformatet i alle hastigheder. I dette afsnit kan du vælge at styre det hele med den lille søde mus som følger med til computeren.

Udover et teledata format program indeholder Rudy COM selvfølgelig også et almindeligt terminalprogram, så du kan ringe op til de mere »normale« baser. Rudy COM skulle være kommet til landet i marts måned, og skulle ligge ude hos din AMIGA forhandler nu, og kommer til at koste omkring 1600.

Den danske importør er Magna Gros A/S, Ryesgade 3, telefon 01 39 20 39.

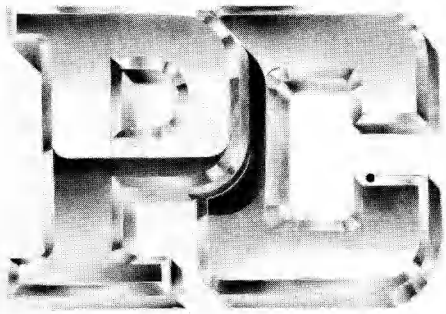
I IC-RUN tidligere på året havde vi fornøjelsen af at præsentere 4 nye programmer til dem der bruger Miracles multimodem 64.

Ifølge Erik Henriksen fra Magna Gros kommer der en pakke for brugere af Commodore 128, og en for Commodore 64.

Pakken til 128 ejerne indeholder et nyt terminalprogram der hedder VT 100. I denne pakke medfølger også en mulighed for at få 80 tegn på skærmen, dette virker dog kun ved kombinationen af programmet og en rigtig 80 tegns monitor. I programmet er selvfølgelig også X-modem, så du kan både up og downloade. Denne pakke skulle være kommet til landet med udgivelsen af dette nummer, programmerne er nemlig færdigudviklet og udsendt i England.

64 ejerne må »nøjes« med X-modem protokollen, så de kan up og downloade fra alle baser der bruger denne standard (= næsten alle baser). **Thomas Wilhelmsen**

PCM20 TURBO





I gamle dage (for et år siden) var det første man testede, den gode gamle »Flight Simulator«. Hvis maskinen kunne klare dette program, var man nogenlunde sikker på at den var fuldt IBM-kompatibel.

Dog varede det ikke lang tid før alle maskiner kunne køre dette program, og alligevel er denne metode allerede forældet. »Flight Simulator« kan ikke køre på EGA-skærme, og dette er idag meget stærkt på vej til at blive standard.

Da PC'erne idag er meget ensartet (ellers holder de jo ikke standard), skal der virkelig gøres noget ekstra ud af at klare sig på markedet idag.

PCM 20 er fuldt udbygget med alle 640 KB RAM på motherboardet. Dette er efterhånden også ved at være standard, og der bliver da også mere og mere brug for det, da vi i dag bruger flere residente programmer end nogensinde.

Tænk bare på et program som Sidekick eller 1DIR, som de fleste nok har liggende i sit programbibliotek. Disse bliver oftest loadet, når du starter maskine op og ligger og hygger dig, godt gemt i lagret, indtil du slukker for maskinen igen. Alle tager de sin bid af dine 640 KB.

Indbygget ekstra RS232

IBM er snart den eneste, der ikke har Centronicsudgang til din printer, et RS232-interface til dit modem eller serielle printer, eller en joystickport som standard.

PCM20 har alle 3 dele, og tilmed har du mulighed for at udvide med en ekstra RS232 port, på en meget nem måde.

Og det er jo ikke så tosset, når du vil undgå at skifte ledning, hver gang du vil køre med mus, istedet for modem.

Turbo med mere end dobbelt hastighed

For igen at blive lidt historisk, vil jeg mindes den tid hvor standarden sagde, at en PC skal være på 4,77 MHZ. Turbomaskiner var bandlyst, da nogle programmer ikke kunne klare andet.

Idag kan ingen softwareproducent drømme om at sælge et program, der ikke kan køre på en hurtigere maskine.

PCM 20 kører 10 MHZ, og er således et rent lyn i forhold til datidens 4,77 MHZ.

PCM20 kan dog køre 4,77 MHZ, hvis du har behov for det. Der ligger på de medfølgende systemdisketter et program, som øjeblikkelig skifter hastighed på maskinen.

Manualen beskriver en turboknap, som dog ikke findes på maskinen. Den kunne være rar at have, men ok, jeg har aldrig selv haft behov for at køre på den langsomme hastighed. Hvis jeg endelig møder et program, der kun kan køre 4,77 MHZ, så dropper jeg det.

Lydløse diskdrev

Både den indbyggede harddisk og floppydrevet, kørte dejlig lydløst. Jeg er vant til at kunne høre på min egen 1 år gamle PC, om jeg arbejder på disketten, og også nogenlunde hvor på disketten der arbejdes.

På PCM20 måtte jeg hele tiden kigge efter den lille røde lampe på drevet, for at se om der skete noget.

Justeringen var helt i top. Alle mine gamle problemdisketter blev afprøvet, og kunne alle læses. Dette sker meget sjældent.

Tastatur helt til fingerspidserne

Når man sidder og klaprer på tangenterne i ikke under 12 timer om dagen, stiller man meget store krav til tastaturet.

Tasterne skal »lyde« rigtigt, de skal klikke, men de må ikke støje. De skal være bløde som smør, men de må ikke føles gummiagtige og vaklende. Overfladen skal være let ru, men må ikke virke grove.

Kort sagt: At tage sit tastatur i brug, skal være lige så behageligt, som at tage et par gamle tilslidte fodformede sko på.

Tilykke CD, tastaturet passede med det samme, og klemmer ingen steder.

Circuit Design er ærlig når den i sine medlemsblade fortæller, at kunden forventes at kunne tænke lidt selv.

Klubben henvender sig til medlemmer, der har en smule teknisk indsigt og virkelig interesserer sig for sagen.

Motherboardet manglede skruer, kabinettet var så skævt, at en af de bageste skruer slet ikke kunne sættes i.

Det der irriterede mig allermest, var dog det helt misvisende symbolpanel på forsiden af PCM20.

Her viser en lysdiode om harddisken er i brug. Men det viste sig, at det var turbolampen. Harddisken havde sin helt egen lampe påmonteret.

Symbolerne, der viser om maskinen er låst eller ikke, er vist ved en åben eller lukket hængelås.

Jeg brugte en del tid på at finde ud af, at der rent faktisk er byttet om på symbolerne, således at jeg havde siddet og kæmpet med at få en LÅST maskine til at køre.

Tilsidst skylder jeg at fortælle, at erfaringen viser, at du aldrig vil få problemer med at få Circuit Design til at udbedre en påvist fejl ved deres maskiner.

Og prisen på maskinerne er der kun meget få herhjemme, der kan konkurrere med. Dette er en særdeles vigtig detalje, som du garanteret vil give mig ret i.

Compadel Computer

★★★★★★★★★★★★

GRATIS PROGRAMMER TIL DIN PC

Du får over 700 programfiler

GRATIS

Du får over 7.000 K byte

GRATIS

Det eneste du skal betale for, er disketterne og omkostninger.

Programmerne fylder i alt 30 CompoFlex-disketter.

Prisen for disketter og omkostninger er:

På CompoFlex disketter:

KUN KR. 895,-

Disketterne indeholder bl.a.: *LOGO, LISP, FORTH, Tekstbehandling, spil, masser af hjælpeprogrammer, assemblere, kommunikationsprogram, 3D, musikprogrammer, ext. batch, disassemblere, Sprites, kalkulationsark og masser dokumentation, og mange andre spændende ting.*

●

64 K i din C16
Nu med omskifter til 16 K, så alle de gamle spil virker.

»Gør det selv« ..... kr. 298,-
»Vi gør det« ..... kr. 498,-

Specielt til C16 med 64K.:
Database disk/bånd 149,95
Gratis spil medfølger.

Turbo Load fra Robtek til C16 plus 4 - loader 10 x hurtigere

PRIS KUN kr. 99,-

●

Vi har programmer til både C64/C128 og Amstrad

OP TIL 20% BILLIGERE

●

Super Eprom-brænderen fra Alcotini med 4 brændespændinger. 2716 - 27512 og EEPROM's.

Pris kun: kr. 649,-
EPROM-kort fra: kr. 49,-

Hvis du køber den hos os, sletter vi dine EPROM'er gratis det første år.

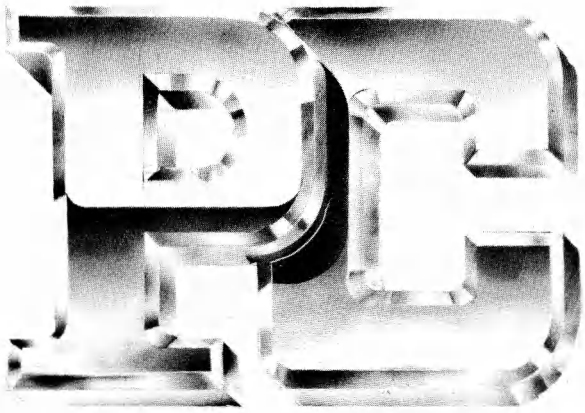
EPROM'er har vi også billigt.

●

Ved forudbetaling er al forsendelse GRATIS ellers er opkrævningsgebyret på kr. 20,-

Compadel Computer

Postbox 25
Solvænget 45, 2680 Solrød Strand
Tlf. 03 14 60 06
(ma.-fr. 19-22, sø. 15-20)



Public Domaine Software

Gratis programmer til din PC

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen
IC RUN

KAPTAJN KAPER:

Dette er testens (efter min mening) bedste spil på i hvert fald én måde: Det er GRATIS!!! - Der står direkte i det: »Dette spil må gerne kopieres«. Sådan! - Gid der var flere af dem... Det er en DANSKER der har lavet det, og det er faktisk et temmelig professionelt stykke arbejde.

Spillet er en slags action/adventure spil, hvor man sejler rundt i Kattegat som kaperkaptajn og møder en masse engelske fjendtligsindede fartøjer, som man så enten kan angribe eller flygte fra. Hvis man angriber har man igen 2 muligheder, man kan borde skuden eller man kan skyde på den. (Og her lige et tip: Man kan godt skyde selvom man ingen kanoner har!!) - Så det første man skal gøre, er i virkeligheden at sælge alle sine kanoner, hvorved man får nogle flere rigsdaler som man så kan bruge til at lave videre handler med...

Når man så har nedkæmpet fjenden (dette kan godt tage sin tid), har man igen 2 muligheder: Enten kan man sænke skibet (man får så automatisk alle de overlevende som trofast mandskab) eller man kan tage skibet som prise. Gør man det sidste, får man det antal mænd mindre, som der er nødvendige for at sejle prise-skibet til København. Når man så selv kommer til København får man så udbetalt sine prisepenge, og éns trofaste mænd er klar til at påmønstre igen.

Der sker også mange andre sjove ting: Der er øde øer, hvor man kan finde såvel skibbrudne, der tager hyre, som skattekister, juveler og (desværre) også en »pestsyg skibbruden, der smitter en tredie-del af din besætning«... Alle disse ting finder man altid i tågebanker, og det er jo meget rart, at man først bliver spurgt om man ønsker at undersøge, hvad der er i tågebankerne, og således selv kan tage stilling til om man ønsker at tage risikoen...

Lige nogle tips: Skyd IKKE på de store skibe (de laver for store skader på dit skib, når de skyder igen. Du skal borde dem i stedet for), men skyd ALTID på troppetransportskibe og sænk dem, når de overgiver sig (sådan får du nemlig ekstra mandskab helt gratis). Og flygt ALDRIG fra skonnerter, brigger og kanonbåde (de sidstnævnte har alligevel kun EN kanon...) disse 3 skal altid bores for at få mest ud af det. Undersøg ikke tågebankerne, hvis du har mindre end 20 mand, sørg altid for at have mindst 30-40 mand, når du angriber noget og tag tit i havn; man kan også handle sig til en hel masse, korn kan f.eks. koste 5 rigsdaler pr. sæk i én havn og 12 i en anden...

Værdi 90%

BYENS BEDSTE SOFTWARETILBUD!

PUBLIC DOMAINE PROGRAMMER

Public Domaine programmerne er frigivne programmer til kompatible PC'ere, hvor du kun betaler prisen på disketterne. Derfor får du 10 disketter ligegyldig hvilken pakke du køber.

PAKKE 1:

Disk 1: PC-ACCELERATOR. (Printerspooler, RAM-disk, Real-time ur. Øger hastigheden betragteligt under alle I/O. Bør ligge som standard under Autoexec).
Disk 2: EXTENDED BATCH LANGUAGE. (Videreudviklet BATCH language med utrolig mange muligheder. Lav Batch-rutiner med Pascal struktur. Egen editor medfølger. Guf for enhver PC-programmør som ønsker professionelle opstartsrutiner. Omfattende manual på disketten.
Disk 3: COPY TOOLKIT. (Alle mulige kopirutiner for at kunne kopiere det meste. Indeholder endvidere avanceret "nibble"-editor for at kunne gå ind på track og sektorer. Et vigtigt hjælpemiddel når man skal finde slettede filer m.m.).
Disk 4: PC-ASSEMBLER. (Fuldstændig 8088 assembler med fuld manual på disketten).
Disk 5: PC-BASIC m/BASIC KURSUS. (Kursus for interaktiv Basic oplæring, incl. fuld PC-BASIC, samt en version af M.I.T.s ELIZA).
Disk 6: FLIGHT-SIMULATOR IV, PACMAN, CHESS. (3 meget avancerede spil til farve- og monochrome skærme).
Disk 7: KERMIT. (Kommunikationspakken som er blevet en industristandard. Muliggør kommunikation mellem snart sagt alle typer maskiner. Manual medflg. på disketten).
Disk 8: 3-D ROTATE OG PC MUSICIAN. (3-D tegneprogram, samt enkelt PC-kompositionssprog).
Disk 9: GAME MIXTURE. (Samling af 10 kendte spil såsom Spaceinvaders, PC-golf, Lode-runner m.m.).
Disk 10: HANGMAN. (Avanceret spil med grafik).

Kr. 470.00

PAKKE 3 (SPROGPAKKEN):

Disk 1: LOGO. (Meget god turtle-logo i højgrafik. 70-siders manual medflg. på disketten.
Disk 2: LISP. (Det mest udbredte 5. generations sprog. Manual plus eksempler på disketten).
Disk 3: FORTH. (4 versioner! Alle med god dokumentation).
Disk 4: PASCAL-BASIC. (Skriv med Pascal-logik i basic. "Compiler" derefter til standard basic).
Disk 5: ASSEMBLER. (En enkel, men god assembler).
Disk 6: DISASSEMBLER. (Avanceret disassembler).
Disk 7: PROGRAMMER's CALCULATOR. (6 hukommelser, 16 decimaler, avancerede regnefunktioner).
Disk 8: PC MACRO. (Superkey-/sidekick-program, åbner en række muligheder. Skal ligge konstant i hukommelsen).

PAKKE 7:

Disk 1: PC-WRITE 2.60. (Menustyret tekstbehandling m. vinduer, samt hurtig søgning i teksten. Quickguide & Tutorial, drivere til: monochrome-, farve og RGB-skærme, mus (Microsoft-Mouse System) og HP Laserjet).
Disk 2: PC-CALC 2.0. (Regneark a la Visi-calc. Ny og forbedret version).
Disk 3: PC-FILE III 3.0. (Database a la ASSISTENT. Alle funktioner er menubaserede. Hurtigere og bedre skærmopsætning + udvidet manual. Lav adresse-etiketter på 2 minutter).
Disk 4: PC-DOC. (Manualerne til de tre ovenstående programmer (300 Kb). Skærm- eller printer-dumping, PRINTERSPOOLER medflg.).

PAKKE 8:

200 Basic-programmer.
Rutiner, spil, grafik, musik, grafikdump, Eliza, adventure, lære-, tegne- og udskriftsprogrammer og meget, meget mere.
Basic medfølger.

PAKKE 9:

100 Turbo-PASCAL programmer.
Avancerede programmer i TURBO-PASCAL, 3D-tegneprogram, modem, index, konvertering, spil, keyboard-, disk-, I/O-, printer- og grafikrutiner. Rutiner til alle som vil lære Pascal, videreudvikle sin viden, udvide sit prorambibliotek eller løse problemer (kommunikation, grafiske tegn, printer) på sin PC.

PAKKE 4 (UTILITY- OG SPILLEPAKKEN):

Disk 1: PC-DESK. ("Sidekick" med Mail-Merge, regnemaskine, kalender, database, tekstbehandling, ur på skærmen, ringefunktion til modem, telefonliste, gemmer automatisk brevpapir med din adresse).
Disk 2: CHESS, JUMPJOE, CASTLE, BUGS. (Chess: højgrafik, brug piletasterne! Ligner meget Sargom III. Jumpjoe er også kendt som Manic Miner og Miner 2049. Castle: Avanceret adventurespil med grafik, action og kommandoer! Bugs er en god og hurtig version af Centipede).
Disk 3: TOUCH. (Lær Touch med et superavanceret underholdende program i højgrafik, alle niveauer, lyd og farver, meget professionelt. Kan bruges i alle typer EDB-kurser. + Brug PC'en som skrivemaskine).
Disk 4: SPRITE, PIANOMAN. (Muliggør brugen af den avancerede sprite-teknik til at lave enkle, men effektfulde grafiske kommandoer på PC'en. Pianoman forvandler tastaturet til en synthesizer!).
Disk 5: PC-KEY DISK 1. (Tegn i højgrafik med piletasterne. Også slideshow).
Disk 6: PC-KEY DISK 2. (Data-filerne for PC-KEY).
DISK 7: CRACKERS. (Her er alt hvad du skal bruge for at kunne kopiere/lægge de dyre programmer ud på harddisken, såsom: 123, EasyWriter, Prokey, SamnaWord, Clout, RB 4000, MultiLink, Thinktank, Zork, Sargon III, dBase III, Framework, TK solver med flere forklarer byte for byte hvad du skal gøre. Og disse oplysninger hjælper dig til at bryde enhver kopi-beskyttelse).
Disk 8: PRINTER UTILITY. (Hjælpesprog/-rutiner for bl.a. printere som: Epson, Star, Oki, NEC, HP 7470 A samt Prowriter.
Epson og kompatible: Skriv i alle str., sidelæns, lav meterlange plakater, logoer og skilte m.v.).

PAKKE 5:

Pakken indeholder flg. spil (alle i maskinkode).
MOON BUGS: (Forsvar din fæstning mod bombende og kvælende insekter fra verdensrummet).
FLIGHT. (Skyd motorcykler og fly ned fra dit propelfly. Mange sværhedsgrader.
NOVATRON. (Meget god version af det kendte spil TRON, hvor du spærrer dine modstandere inde. 3-dimensionel grafik, mange sværhedsgrader).
BERT & THE SNAKE. (God version af QUBERT. Farvelæg hele pyramiden uden at slangen tager dig).
STYX. (Farvelæg over 80% af skærmen uden at ramme elektronuhyrerne).
DIGGER. (God version af automat-spillet DIG-DUG. Grav under jorden og skyd alle de uhyrer du møder).
SPACEWAR. (Spil mod PC'en eller en ven. Skyd din modstander ned i verdensrummet med laser og bomber. Funktioner: Gravitation og planeter.
XONIX. (Farvelæg over 75% af skærmen uden at ramme boldene).
PAC-MAN. (Meget god version af verdens mest populære spil).
Der medflg. manual til alle spillene på diskette. PC'en skal have farvegrafik-kort for at spillene kan virke.

ANDRE PROGRAMMER:

GEM Desktop, write, paint + mus	3800.00
GEM Desktop	995.00
MS-DOS 3.1	1195.00

Vi har desuden PC'ere, printere, monitorer og næsten alt i diskettetilbehør, såsom diskettebokse, rensedisketter o.s.v.
RING OG HØR NÆRMERE!

BESTILLINGSKUPON:

Jeg bestiller herved

☐ Pakke 1 ☐ Pakke 3 ☐ Pakke 4
☐ Pakke 5 ☐ Pakke 7 ☐ Pakke 8 ☐ Pakke 9
☐ Gem collection ☐ Gem Desktop ☐ MS-DOS 3.1

Navn:.....

Adr.: .....

Postnr./By:.....

Alle priser er incl. moms.
Vi sender over hele landet.

TechnoSoft
tekst kopi data
Lyngbygårdsvej 96 DK 2800 Lyngby Telefon 02 93 11 10

COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000

- Det professionelle copyinterface

☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:

☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.

☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot sort kabinet til kun: **148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
☆ Fastload til 1541'eren
☆ 19 sekunders formattering
☆ 3 stærke, automatiske kopiprogrammer:
COPY DISK-TAPE
COPY TAPE-DISK
COPY DISK-DISK
☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
☆ Indbygget resetknap (reset II)
☆ Elektronisk romswitch



Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

398.-

FREEZE FRAME

Det populære Freeze-Frame i den nyeste opgradering, MK IIIB.

Det mest kraftfulde multi-funktions-kopimodul.
Features:

☆ TAPE-TAPE backup
☆ TAPE-DISK backup
☆ DISK-TAPE backup
☆ DISK-DISK backup
☆ Freeze-frame-compressor, der får programmet til at fylde mindre
☆ Let at bruge: Tryk på Freeze-knappen og kopieringen er i gang
☆ High-speed saver
☆ Den nye MK IIIB-version kopierer også programmer med antifreeze og programmer i flere dele som f.eks. Winter Games, Silent Service m.fl.
☆ Alle backup filer kan reloades uden Freeze-Frame
☆ Dolphin-DOS kompatibel.

Kun kr. **548.-**

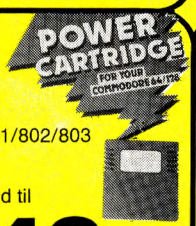
MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

POWER TO THE PEOPLE



- Tapeturbo
- Diskturbo (6 gange hurtigere)
- Super basic-tool
- Super grafik-dump til MPS 801/802/803
- Disk-tool
- Maskinkodemonitor
- Power reset med kopimulighed til både tape og disk
- Super kompatibel
- Ny udførlig dansk manual

Rost til skyerne i "SOFT" nr. 6 - 1986

648.-

FINAL CARTRIDGE II



- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere

Se den store annonce andetsteds i bladet **648.-**

DOLPHIN-DOS



Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
☆ Maskinkodemonitor
☆ Centronics-interface
☆ Udvidet skærmeditor
☆ Quick-formattering
☆ 100% program-kompatibel

Dolphin-COPY
Kopierer en hel diskside på 18 sek.
198.-

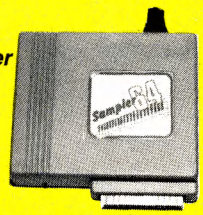
KERNAL for C-128
i 128-mode
198.-

Alt dette og meget mere får du for kun **968.-**

Dolphin-DOS'er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-Frame!

SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemme-studie!



Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-**

COMdrum **198.-**

☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk. **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN **68.-**

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler



kun **168.-**

DATASETTE

Båndoptager til Commodore 64/128/VIC 20
Med 2 års garanti.

KUN **278.-**

GEOS

Så du testen i COMputer nr. 3 '87?
Testens konklusion: Et rent 13-tal!
GEOS grundversion kr. **748.-**
Vi har også de nye expansions-programmer.

SANYO 14" FARVEMONITOR

- Den helt rigtige monitor til C-64/128
- Kan også fungere som grønmonitor
- Superskarpt billede, fordi monitorens opløsning "passer" til computeren

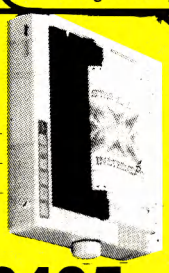
FORÅRS TILBUD: 2495.-

STAR NL 10

STAR NL10 er stjerneskuddet blandt Commodore-printere!

	Skrivehastighed	dot matrix
Standard skrift	120 cps	9 x 11
Indbygget NLQ	30 cps	18 x 23

STAR NL10 skriver bidirektionalt, leveres med både tractor-feed og valse-fremføring som standard og har naturligvis alle professionelle funktioner.
incl. CBM-interface



PROVO-PRIS **3495.-**

SPAR 1000.-

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore.
Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

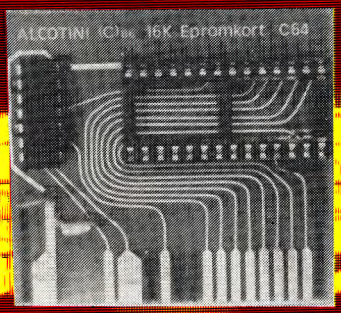
DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA
Postbox 41
3330 Gørløse· Postgiro 1 90 62 59
02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

Forbehold for trykfejl og prisændringer.



Her bliver du ikke brændt af

EPROM-brænder til Commodore 64/128

Men først vil jeg for de uindviede, fortælle hvad sådan en lille fyr kan gøre for dig.

Hvad vil du sige til, at få dit helt eget opstartbillede på din 64'er? Hvad med et startbillede, der siger »velkommen superprogrammør Frode«? (eller hvad du nu hedder).

Eller hvad med endelig at få lavet dig det danske tegnsæt, som du har gået og sukket efter så længe?

Eller hvad med at få lagt dine selvudviklede maskinkodeprogrammer i et modul, ja endda dine basicprogrammer?

Hvis dette tiltaler dig, så velkommen i EPROM'ernes verden.

EPROM betyder oversat til dansk »sletbar programbar lager hvorfra du kun kan læse«.

En EPROM kan kun slettes med en speciel EPROM-sletter, men de fleste forhandlere af EPROM-brændere gør det gerne for dig.

I din C64'er sidder der flere PROM'er som næsten er det samme, blot kan disse ikke slettes.

PROM'erne indeholder C64'erens styresystem, karaktersæt og basic. Hvis du vil have et nyt karaktersæt med ÆØÅ, bruger du blot din EPROM-brænder til at danne en ny EPROM med de nye data. Du skal dog bruge et lille mellemprint, da benforbindelserne på en PROM og en EPROM ikke er helt ens.

Jeg satte Alcotinis EPROM-brænder bag i min Commodore, og tændte for strømmen.

Straks kom et opstartbillede frem, der gav mig en masse valgmuligheder. Her er ikke nogen dikkedarer med en masse software, der først skal læses ind fra disk eller bånd. Alt hvad der skal bruges, ligger i brænderen på en EPROM.

Alt styres af menubilleder

Jeg er ikke et hak bedre end andre, så jeg gik igang uden at læse brugsanvisningen først (ikke særligt klogt, men jeg er mere nysgerrig end fornuftig).

Det første man lægger mærke til er, at det hele er meget nemt at gå til.

Man kan skifte mellem to menubilleder for at vælge EPROM-type, og her afslører menuen, at man har tænkt på fremtiden.

Den tager lige fra 2716 til 27512 (2k-byte til 64k-byte), og minsadten om den ikke også kan klare EEPROM'er.

EEPROM'er kan slettes elektrisk, i stedet for med lys, dog er de endnu meget dyre.

4 brændespændinger

Når man har valgt sin EPROM-type, dukker der et nyt menubillede frem på skærmen.

Her kan du vælge om du vil:

- **læse dit program ind fra disk eller bånd.**
- **save din EPROM på disk eller bånd.**
- **teste din EPROM.**
- **kopiere en EPROM.**
- **verify af EPROM.**
- **og vigtigst: programmere (brænde) en EPROM.**

Hvis du vælger at brænde, afslører der sig endnu en lækker detalje. Du kan nemlig brænde med hele 4 forskellige spændinger: 5v, 12.5v, 21v eller 25v.

Ingen omskifter er her nødvendig, programmet styrer alt selv.

Endelig har du også mulighed for at Quickbrænde, men det kræver at du har et datablad over den pågældende EPROM, der fortæller om den kan klare det.

Den almindelige brænding klarer jeg mig udmærket med.

Det var nu lykkedes mig at brænde min første EPROM uden at have læst brugsanvisningen først.

Modul generator

Da jeg endelig havde fået min nysgerrighed stillet, satte jeg mig ned og læste manualen.

Den afslørede endnu en finesse.

EPROM-brænderen indeholder nemlig også en modul-generator. Med den kan du tage et eksisterende program, køre det igennem modulgeneratoren, og brænde det i en EPROM.

Modulgeneratoren kommer selv ud og fortæller dig startadresse på programmet, og foreslår også hvilke EPROM du bør bruge.

Du kan vælge, om det program du lægger på EPROM, skal starte op automatisk når du tænder maskinen, eller kun når du holder SHIFT nede mens du tænder maskinen.

Du kan således lade dit modul blive siddende i maskinen hele tiden.

Konklusion

Alcotinis EPROM-brænder gjorde et godt indtryk på mig. Så godt at jeg ikke ville undvære den, og sendte Alcotini 649,- istedet.

Men ok ingen roser uden torne.

Et så stort og tungt print, skal have et par støtteben, bag på kortet. Det er til at blive helt søsyg af at se på, når kortet hænger og vipper bag maskinen. **Sune Hodal**

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave

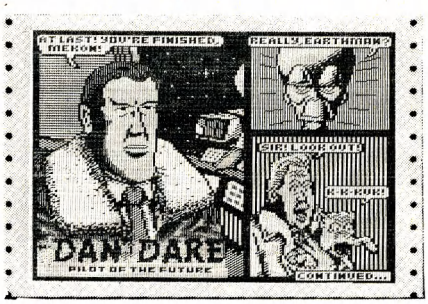




695.-
incl. moms

* **NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.
* **DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.
* **TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.
* **CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)
* **SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.
* **24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.
* **BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.
* **BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

* **FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).
* **TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.
* **SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.
* **DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

* **KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!
* **RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.
* **GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.
* **DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MORCOM DATA A/S

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark